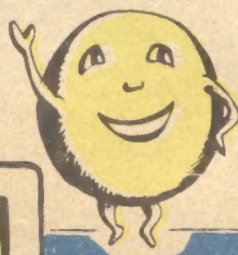


32,97
T68

КАТАЛОГ

300

ИГР



ОПИСАНИЕ
ПРОГРАММ
КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГР

ДЛЯ ЗАМЕТОК

3294
Т 68
52

300 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Описание
игровых программ
для компьютеров типа
«СПЕКТРУМ»

62157-19

ЦЕНТРАЛИЗОВАННАЯ
БИБЛИОТЕЧНАЯ СИСТЕМА
Бабушкинского района
г. Москвы

МП «ЛИДЕР», 1992 г.

Внимание! Вы держите в руках необычную книгу.

Если у вас есть домашний игровой компьютер и какое-то количество игровых программ, то без нее просто не обойтись. Вам, кто уже познакомился и испытал восторг от общения с персональным компьютером (ПК), ставшим надежным помощником, занимательным собеседником и настоящим другом, наш каталог поможет сориентироваться в огромном океане существующих игр для ПК типа ZX-Spectrum и выбрать именно то, что нужно.

Если же Вы еще не приобрели ПК, то и в этом случае не откладывайте каталог в сторону. Не спешите, перелистайте его, просмотрите описание игр и — если Вы любите игру, азарт, предпочитаете действовать быстро и решительно и в то же время умно и настойчиво, — эта книга, несомненно, Вас заинтересует. Непременно захочется поиграть самому.

Дань видеоиграм отдает каждый или почти каждый человек, приступающий к общению с ПК: и новичок, попеременно нажимающий клавиши, чтобы его „гоночный автомобиль” успешно прошел всю дистанцию, огибая „препятствия”, и профессионал, чья „игра” часто является образцом высокого искусства программирования.

Вначале умение общаться с компьютером являлось только гранью таланта избранных, затем — стало желательной частью профессионального багажа каждого специалиста, а сейчас это — просто необходимое условие жизни личности в цивилизованном обществе. ЭВМ становится все более доступной любому пользователю и на работе, и дома, раскрывая огромные возможности перед людьми. В настоящее время неуклонно снизился возрастной ценз для тех, кто должен уметь работать на ЭВМ. Если раньше редкий выпускник вуза или аспирант был на „ты” с ПК, то теперь каждый школьник должен обязательно владеть этим искусством. Компьютеризированное рабочее место предстоит освоить в ближайшем будущем не только ученому или конструктору, но и людям самых разных профессий. Компьютерные игры как раз и служат той „волшебной палочкой”, которая помогает овладеть ПК.

Результатом игры может быть приобретение очень весомых, серьезных знаний и навыков.

Применение ПК приведет постепенно к совершенно иному образу мыслей, усовершенствует пространственное воображение, придаст способность представлять всю задачу, рассматривая ее с различных сторон. Работая с ПК, нужно думать широко, гибко и быстро. ПК развивает и тренирует умственные способности.

Утверждение о том, что человеку, работающему на ЭВМ, не нужно думать, что все делает машина, глубоко ошибочно. Не нужно бояться того, что если детям дать микрокалькуляторы, возможность пользоваться, играть с ПК, они забудут таблицу умножения. Наоборот, опыт показывает: ученики, работая на ПК, стараются сделать даже больше заданного, некоторые решают подряд все задачи, сами их конструируют. А ведь при этом надо думать, уметь вводить данные, организовывать процесс вычислений, говорить с машиной на ее языке. Вот тут на помощь и приходят видеоигры.

Для этого как нельзя лучше подходит компьютер типа ZX-Spectrum. Задумывался он как учебный — для изучения программирования, — но фирмы, выпускающие программное обеспечение, быстро поняли, что программирование на уровне команд процессора позволяет получить неплохую динамичную графику, которая заинтересует как ребенка, так и взрослого. Так, для этого компьютера стали выпускать увлекательные видеоигры.

В нашем каталоге, кроме краткого описания игры, Вы найдете инструкции по вводу и управлению, некоторые советы, без которых трудно подчас самому разобраться, имея только записанную на магнитную ленту игру, иногда — необходимые подсказки, ведущие к скорейшей победе. Приобретенный Вами каталог поможет лучше понять и быстрее освоить понравившиеся игры. Описание игр расположено в алфавитном порядке (алфавит английский) и включает в себя весь спектр наиболее известных и популярных игр, начиная с красочных космических „стрелялок”, имитаторов полетов, приключений доблестных рыцарей в заколдованных лабиринтах и заканчивая сложными серьезными играми типа шахмат.

Играйте и побеждайте. Успеха Вам!

Год 2112 от Рождества Христова... Технология ушла далеко вперед... Покупки делаются с помощью компьютера, работа связана только с компьютерами.

Ваша задача исследовать вычислительный комплекс, выявить местоположение карт ПЗУ, перевести их в главное помещение и разместить в правильной последовательности, тем самым вы восстановите работоспособность главного компьютера.

В вашей миссии вас сопровождает Подди — ищейка-робот. Ниже игрового экрана расположено окно с бегущими сообщениями, рядом с которыми — пиктографическое меню. Оно используется для того, чтобы брать объекты, использовать их и выбрасывать для проверки статуса человека и собаки, для высвечивания набора предметов, которые они несут. Имеются пиктограммы первой помощи, питания, открывания дверей.

На других экранах появляются в избытке и другие пиктограммы, в основном для определения типа джойстика и работы компьютера.

Одновременно вы можете нести только 3 предмета, но Подди перетаскивает гораздо больше, поэтому менее существенные — консервные банки, консервный нож, лампочку — следует перепоручить ему. Все предохранители пусть тоже несет он. Брать вещи у Подди и отдавать их ему можно лишь, когда он рядом с вами, поэтому аптечку первой помощи всегда имейте при себе.

С Подди, как и со всякой собакой, справиться нелегко, ее поведение не предсказуемо и часто глупо. В любой момент он может убежать от вас (в пределах комнаты), но если вы будете оставаться на месте, он через какое-то время к вам прибежит.

Если вы хотите, чтобы он немедленно вернулся, например, если нужно покинуть комнату, встаньте на линии его взгляда и попытайтесь потеснить его к двери. Подождите, пока он не окажется у ваших ног, посмотрит по направлению к двери: Подди не может выйти из комнаты в одиночку, без вас.

В целом польза от собаки небольшая, основная ее задача — переносить вещи. Однако имеется несколько ситуаций, где она ведет себя странно и на ее действия стоит обратить внимание.

Подди требует постоянного подзаряда энергией, для чего его нужно подводить к стенной розетке и включать пиктограмму подзаряда. С помощью пиктограммы контроля состояния затем проверяют, достаточно ли Подди подзарядился. Старайтесь избегать перезаряда: если у него вылетит предохранитель, а запасного нет, то собака окажется обездвиженной.

Вы тоже можете истощить свои силы, поэтому по дороге подбирайте консервы; найдите консервный нож и периодически "подзаряжайтесь".

Большинство дверей на пути закрыто, и чтобы их открыть, нужны различные ключи. Чтобы проникать везде, потребуется три ключа.

К числу полезных ключей относятся и бомбы. Их следует использовать в качестве противопехотных мин, располагая на пути надвигающихся роботов. Ожидая взрыва, не болтайте по соседству!

Лампочка нужна для освещения комнаты, в которой погас свет при поражении роботом.

Когда найдете одну из карт ПЗУ, несите ее на центральный пульт управления и бросьте на пол. Если она вскочит в одну из ячеек, тогда все в порядке, если нет — ищите следующую.

При переходе из одной комнаты — желтой — в соседнюю происходит неожиданность: перебрасывает сразу на центральный пульт. Полезное открытие, но жаль, что телепортирования действует только в одну сторону: пришлось долго разыскивать собаку.

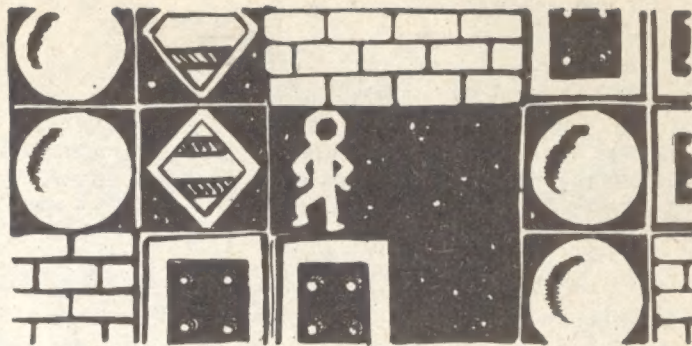
ACADEMY (TAY KITA 11)

Ни одна из множества попыток совместить аркадные действия со сложными ситуациями приключенческих игр не была такой успешной, как эта.

В этой игре неплохой научно-фантастический сцена-

рий и простая, на первый взгляд, задача. Вам необходимо взорвать термоядерный реактор в столице централизов на одной из планет Тау Кита. В вашем распоряжении боевой космический корабль — скиммер, за пультом которого вы находитесь. Эта машина буквально набита различным оборудованием и вооружением. Имеется лазер, 8 ракет с самонаведением по тепловому излучению, противоракетные установки, радар, компас, силовая защита, приборы ночного видения, а также бортовой компьютер (с гарантией от ошибок в программе).

На первом этапе общения с программой вы просто привыкаете к управлению, а потом начинаете получать удовольствие от использования команд "приключенческого" стиля. На этом языке вы общаетесь со своим компьютером, используя его для опознавания различных зданий, предметов и неприятельских кораблей. Можно также пользоваться очень детальной картой и системой телепортации.



А С Е

Имитаторы полетов бывают двух типов: либо, преодолевая огромные трудности при программировании, добиваются более-менее правдоподобного соответствия с некоторым существовавшим типом самолета, либо останавливаются на заведомо упрощенном варианте. В первом случае для того, чтобы просто оторваться от земли, необходимо тщательно изучить страниц 20-30 описания. Во втором случае квалификации настоящего пилота не требуется, да и различные эффекты: падающие самолеты, взорванные и тонущие корабли и прочее, выглядят более красочно. Эйс относится ко второму типу.

В этой игре вам предстоит немало поединков, заправок в воздухе, боевых пусков ракет, полетов над сушей и над морем. Количество приборов управления сведено к минимуму. При этом вам предоставляется возможность стрелять по танкам, самолетам и кораблям (не забудьте зарядить соответствующее оружие перед вылетом с базы).

Основная суть игры состоит в том, что пилот-одиночка защищает свободный мир от вторжения агрессора на суше и на море. Позиция врага нанесена на карту, которую вы можете рассмотреть в любой момент. В игре имеется логическая последовательность — пока вы не уничтожите первую волну авиации противника, вы не можете атаковать его корабли.

Имитацией полетов эту игру можно назвать лишь весьма условно, ибо никакой особенной "лётной" техники управления самолетом не требуется. На первых порах графика может и не произвести сильного впечатления, но не волнуйтесь, в конце концов она вам понравится!

ACE OF ACES

"Английские ВВС никогда не будут бомбить Берлин", — неоднократно хвастал командующий немецкой авиацией Геринг. Однако слушатели его речи на нацистском празднике в январе 1943 года вынуждены были прятаться от налета английской авиации, который был сделан на Берлин среди бела дня.

Игра захватывает дух и дает ощущение того, что вы находитесь в кабине бомбардировщика периода второй мировой войны. Внизу вы видите немецкие бомбардировщики, погружающиеся подводные лодки, ракеты V-1 и вражеские поезда. Правильный выбор оружия и экономный расход горючего — залог вашего успеха. Для того, чтобы стать настоящим асом, должны освоить эти функции в совершенстве.

1. С того момента, когда вы взлетели, за тучами вас ожидает схватка с нацистскими истребителями. Потом вы увидите подводные лодки, их жизнь в ваших руках. Что? Принимаете вызов?

2. Теперь вы овладели несколькими летными хитростями и управлением вашим скоростным бомбардировщиком. Используйте пулеметы, ракеты и бомбы для выполнения своей миссии.

3. Во время атаки вражеских истребителей один из них поджигает ваш левый двигатель. Резко уменьшается ваша маневренность и скорость. Огнетушителем надо сбить пламя, иначе все пропало.

УПРАВЛЕНИЕ

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1 — передний обзор; | 2 — обзор слева; |
| 3 — обзор справа; | 4 — бомбовой отсек; |
| M — карта; | SP — |
| O — влево; | P — вправо; |
| Q — вверх; | A — вниз; |
| X — огонь. | |

ВЫБОР ЗАДАЧИ

Когда загрузка программы закончится, полковник ВВС предложит выбрать тренировку (practice) или выполнение боевых задач (Mission (s)). Перемещая джойстик вверх или вниз, сделайте ваш выбор. Подтверждение выбора осуществляется клавишей „X“.

ТРЕНИРОВКА

После того, как вы выбрали тренировку, программа сразу же будет загружать игру. В момент окончания загрузки вы будете пролетать над Ла-Маншем. Здесь вы должны вступить в бой и уничтожить вражеский самолет. Если вы истратили весь боекомплект или топливо, или получили серьезные повреждения, то возвращайтесь домой на базу.

Использование режима тренировки познакомит вас с самолетом и его управлением. Успешное завершение тренировки — это возвращение на базу целым и невредимым.

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ

Как будущий асс из ассов, вы можете выбрать номер одной из боевых задач. Выберите себе задачу с помощью указки, перемещая джойстик вверх или вниз. После появления на экране очередного квадрата переносите указку на begin game (начало игры) и нажмите клавишу „X“.

После этого вам будет предложена возможность воспользоваться (Assert) или отказаться (Reject) от разведывательной информации (Intelligence report).

РАЗВЕДАННЫЕ

Центральный разведывательный отдел (СТВ) подготовил для вас разведсводку. Точное местоположение вражеских целей вам укажет совершенно секретная информация от тайных агентов, групп движения Сопротивления и воздушной разведки. Разведка тоже обеспечит вас информацией о погодных условиях, рекомендуемом вооружении и целеуказаниях. Вместе с разведанными, боевая карта отражает расположение основных городов и целей. После того, как вы откажетесь от просмотра карты, вам будет предоставлен пустой бомбовой отсек, готовый к загрузке боекомплекта.

ЗАГРУЗКА САМОЛЕТА БОЕПРИПАСАМИ И ТОПЛИВОМ

Теперь вы готовы вооружить свой самолет, основываясь на выборе целей и разведанных. Если вы выбрали для поражения только вражеские бомбардировщики и истребители их огневой поддержки, то желательно, чтобы ваш самолет был легким, а значит, и маневренным. Следовательно, загрузка самолета ракетами и боеприпасами для пушек должна быть максимальной.

ВЫБОР ВООРУЖЕНИЯ

Если ваша цель — уничтожение лодок и вражеских эшелонов, то, естественно, вы захотите сделать бомбовую загрузку при минимальном количестве ракет и боезапаса для пушек. Если вы хотите получить статус настоящего асса и выполнить все четыре боевые задачи, то тщательно выбирайте вооружение, основываясь на своих навы-

ках в бомбометании, ведении воздушного боя и данных разведки.

Перемещением желтого квадрата (Done) с помощью джойстика по кругу вверх или вниз осуществляется выбор требуемой позиции (вооружения). Если вы желаете.

Чтобы увеличить (уменьшить) число бомб, ракет или боеприпасов для пушек, необходимо переместить желтый квадрат на соответствующий символ плюс (+) или минус (-). После того, как вы загрузили максимальное количество того или иного вооружения, программа дает возможность пополнить боекомплект очередным его видом. Знаки „+“ и „-“ используются также для заправки топливных баков (Fuel). Особенно это важно при больших перелетах, таких как охота за подводными лодками (U-BOAT).

После того, как вы вооружились, надо нажать „Done“ и начать взлет. Теперь вы направляетесь на выполнение реальной боевой задачи. Прежде всего вместе со своим штурманом проверьте правильность выбранного курса.

УПРАВЛЕНИЕ САМОЛЕТОМ

Что вы видите перед собой?

K-O-M-P-A-C. В самом начале компас показывает курс на юг (S). Изменение курса осуществляется перемещением джойстика влево и вправо. Компас будет все время показывать направление вашего движения. Темная линия, расположенная на компасе, показывает правильное направление для выхода на очередную цель. После того, как все цели будут уничтожены, последним вашим курсом должен стать курс на вашу базу.

P-A-D-A-P. В вашем распоряжении имеется два радарных индикатора.

1. Экран кругового обзора, расположенный справа, показывает относительное расстояние до вражеских самолетов.

2. Вертикальная шкала (слева от экрана кругового обзора) показывает высоту вражеских самолетов по отношению к вам.

I-N-T-E-R-C-O-M (внутренняя связь в самолете). Он показывает нужные места вашего самолета (место пилота, место бомбардира или штурмана и т.п.). Когда этот индикатор мерцает, необходимо дважды нажать кнопку „Огонь“.

Переместите джойстик в направлении требуемой части самолета, как это было описано ранее. Потренируйтесь обойти все эти места. Научитесь таким образом последовательно осматривать различные места вашего самолета, выбирая их соответствующей цифровой клавишей. Мерцающее изображение в центре индикатора сообщает бомбардиру о том, что вражеская наземная цель находится в прицеле.

A-I-R-S-P-E-E-D (измеритель скорости). Одно его деление соответствует 100 миль в час. Управление скоростью осуществляется с пульта инженера с помощью Boost (угол поворота лопастей) и Throt (ручка газа), а также правильным использованием закрылков.

A-L-T-I-T-U-D-E (высотомер). Каждое его деление соответствует 2000 футов. Управление высотой осуществляется с места пилота перемещением джойстика вперед или назад.

H-O-R-I-Z-O-N-T (горизонт). Он показывает угол наклона самолета относительно горизонта. Изменяя угол наклона, можно поворачивать вправо или влево. Если изображение самолета на индикаторе находится в темном секторе, то вы снижаетесь, если в светлом — то набираете высоту.

МЕСТО ИНЖЕНЕРА

Инженер/штурман управляет двигателями и лопастями винтов.

T-R-O-T-T-L-E (RPM) (газ). Для изменения регулировки газа надо разместить указатель джойстика над циферблатом RPM. Удерживая клавишу „Огонь“, переместите джойстик вверх или вниз, выбирая требуемое положение ручки газа.

B-O-O-S-T-E-R (угол поворота лопастей). Разместите указатель джойстика над Booster'om, остальное аналогично регулировке RPM. Газ и поворот лопастей функционируют совместно. Практически, газ — это акселератор, а угол поворота лопастей — переключатель скоростей. Для достижения максимальной скорости необходимо установить обе ручки в верхнее положение. Помните, что обе регулировки должны находиться в постоянном балансе

между собой. Это позволит эффективно использовать мощность двигателей и горючего и поможет избежать перегрева первых. Если стрелка RPM находится в красном секторе, то двигатель перегрелся и необходимо немедленно убрать газ. Если это не поможет, значит двигатель уже горит. С целью предотвращения распространения огня пользуйтесь огнетушителем. Если угол поворота лопастей винтов не соответствует выбранному положению ручки газа, то существенно уменьшается мощность двигателей (тяга).

F-I-R-E E-X-T-I-N-G-U-I-S-H-E-R (огнетушитель). Расположите указатель джойстика над огнетушителем (OT). Удерживая клавишу „Огонь“, переместите джойстик вправо — огнетушитель может действовать.

Пользуйтесь „OT“ осторожно. После того, как двигатель погашен, он остается постоянно выключенным. Если один из двигателей потерян, необходимо тоже развернуть самолет, чтобы курс был прямым.

T-R-I-M (крен). Крен управляется рулем и изменяет направление движения самолета. Разместите указатель джойстика над ручкой TRIM и, нажимая клавишу „Огонь“, переместите джойстик вверх или вниз, контролируя изменение направления по компасу.

L-A-N-D-I-N-G G-E-A-R (шасси). Шасси должны быть всегда в убранном состоянии, за исключением тех случаев, когда вы резко снизите скорость. Это будет хорошим тактическим приемом при попытке ускользнуть от вражеских истребителей. После выбора, удерживая клавишу „Огонь“, опустите джойстик вниз, шасси будут выпущены и самолет начнет снижаться.

F-U-E-L (горючее). Этот циферблат показывает количество оставшегося бензина. В полете почаще обращайтесь внимание на его показания, особенно на дальних трассах. Когда бак пуст, загляните в бомбовой отсек. Используйте джойстик, расположите указатель курсора над пустым топливным баком, а затем, используя клавишу „Огонь“, сбросьте его. Уменьшая загрузку топливного бака, вы будете экономить оставшееся горючее.

F-L-A-P-S (закрылки). Для того, чтобы выдвинуть или убрать закрылки, необходимо разместить указатель курсора над ручкой FLAP, нажать клавишу „Огонь“ и перемещать джойстик вверх или вниз. Используйте закрылки, если возникла необходимость быстро погасить скорость, однако неумелые действия могут стать причиной повреждения самолета.

МЕСТО ШТУРМАНА

Карта отражает информацию, представленную в разведсводке. На ней показано местоположение целей, вражеские силы, стратегические резервы и их назначение, бомбардировщики, ракеты, подводные лодки, поезда, штурмовые облака и ваш самолет. Обращайтесь к карте почаще и наблюдайте за тем, что на ней появится. Бросайте вызов встречающимся эшелонам, бомбардировщикам и ракетам V-1 и уничтожайте их как можно быстрее. Встречающиеся подводные лодки также должны быть уничтожены в местах их постоянной дислокации, прежде чем они атакуют союзнический конвой в Северной Атлантике.

P-O-M-N-I-T-E Для экономии горючего старайтесь всегда двигаться к цели по прямой линии. Для этого надо следить за темной маркерной линией на компасе, которая показывает направление вашего движения. Держите этот маркер в центре компаса и следите за вашим продвижением по карте.

B-O-M-B-O-V-O-IY отсек показывает сколько у вас какого вида вооружения осталось.

I-N-D-I-K-A-T-O-R-Y топлива (1 и 2) (Fuel Tank) показывают необходимость сбросить пустой бак с целью экономии горючего.

P-E-R-E-K-L-Y-4-A-T-E-L-Y пушек (Guns/Rocket Select) — с его помощью производится выбор вооружения в зависимости от вида цели.

P-E-R-E-K-L-Y-4-A-T-E-L-Y открытия бомбового люка (Bomb Bay Door) открывает бомбовой люк для наблюдения за вражескими целями.

T-A-K-T-I-K-A B-O-M-B-A-P-D-I-P-O-B-K-I субмарин и эшелонов:

взгляните на навигационную карту с целью определения: как далеко вы находитесь от места расположения цели. Уменьшите высоту до 100 футов и скорость до 100 миль в час. Если вы над целью, то в открытый люк она должна быть видна, если нет, то сделайте разворот и зайдите

на нее снова. Перемещая джойстик вверх, вниз, влево и вправо, совместите бомбовой прицел с целью. Если вам это удалось, то для бомбометания нажмите клавишу „Огонь“.

Э-Ш-Е-Л-О-Н-Ы (Train). Эшелоны с военнопленными направляются в Берлин. Вы должны остановить их и освободить военнопленных (P. O. W.). Целью ваших бомб должны стать вагоны, помеченные желтым крестом. И не дай бог, если вы попадете в вагоны Красного Креста с военнопленными, тогда с вас будут сняты очки. Вы получаете право только на один удар по поезду с военнопленными, поэтому скорость и высота должны быть выбраны очень точно.

C-Y-B-M-A-P-I-N-Y (U-BOAT). Подводные лодки готовятся к атаке кораблей в Северной Атлантике. Остановить их надо до начала атаки. Как только вы откроете бомбовой люк, они будут очень осторожно относиться к вашему присутствию и начнут погружение. Поэтому каждая из подводных лодок будет постепенно уменьшаться в размерах, что делает очень трудным попадание в цель. После погружения подводная лодка не будет всплывать длительное время, поэтому при атаке надо правильно выбрать вашу скорость и высоту полета.

B-O-Z-D-Y-S-H-N-Y-IY B-O-IY — тактика бомбардировщика.

Крест (прицел) становится красным, когда вы находитесь в районе расположения вражеских целей. Перемещая джойстик, добейтесь совмещения прицела с целью. Переключитесь с использования пушек на ракеты, перейдя на экран бомбового отсека и нажав левый или правый переключатель. Вам дается две возможности для уничтожения воздушных целей с использованием ракет. Вражеские истребители появляются всегда неожиданно и без какого-либо предупреждения. Как только вражеский истребитель внезапно появится на радаре, ваш самолет застынет на экране, изображающем карту. Вы должны как можно быстрее опуститься ниже истребителей. Делайте это как можно быстрее, не жалея при этом топлива. Вражеские истребители атакуют всегда превосходящими силами, особенно если вы уничтожаете эшелоны или подводные лодки.

САМОЛЕТ-СНАРЯД V-1 (V-1 BUZZ BOMBS).

Остановите V-1 до того, как они будут выпущены по Лондону. V-1 летит медленнее, чем вражеский истребитель, однако, если он пролетит в непосредственной близости от вас, то он взрывается и осколками поражает самолет.

B-O-M-B-A-P-D-I-P-O-B-SH-I-K-IY (BOMBERS).

Уничтожайте вражеские бомбардировщики прежде, чем они достигнут Лондона.

C-O-B-E-T-Y начинающему ассу.

Не щелкайте (затвором) дважды во время стрельбы, этим вы можете случайно переключить экран. При малой бомбовой нагрузке вам может потребоваться увеличение скорости для набора высоты. В этом случае надо сбросить часть (или все) бомб, уменьшив тем самым вес и сопротивление воздуха. Об этом не надо забывать во время бомбардировки подводных лодок и поездов.

Э-К-Р-А-Н C-O-C-T-O-Y-A-N-I-Y

Вы можете уяснить свое текущее состояние и остановить игру, нажав клавишу SPACE.

C-4-E-T

Бомбардировщик —	100;
Успешное возвращение —	2000;
V-1 —	150;
Подводная лодка —	250;
Вражеские вагоны —	200;
Вагоны с военнопленными —	минус 200;
Поезд —	500;
Дополнительные бомбы —	50;
Ракеты —	30;
Топливо —	10;
Пушка —	10;

Поражение ракетами равно двойному поражению пушки.

ADVENTURE 1

Приглашаю вас посетить увлекательный мир приключений. Если вы хотите ознакомиться с инструкцией, то наберите слово „INSTRUCTION“ и нажмите клавишу „ENTER“.

Вы стоите в конце дороги, вокруг вас лес, а перед вами — маленький кирпичный дом. Быстрый ручей протекает мимо домика и устремляется в овраг.

ИНСТРУКЦИЯ.

Где-то совсем рядом находится огромная пещера, в которой таятся несметные золотые сокровища. Однако их существование покрыто тайной, потому что все, кто попадал в эту пещеру, уже никогда из нее не возвращались. Тем не менее, вам необходимо проникнуть в пещеру и попытаться свое счастье.

Я (ЭВМ) буду вашими глазами и руками. Управлять мной можно с помощью команд, состоящих из одного или двух слов. Предупреждаю, что при анализе команд я обращаю внимание только на первые четыре буквы каждого слова, поэтому, если вы хотите выдать команду „NORTH EAST“ (Северо-Восток), то необходимо набрать „NE“, иначе я могу понять ее как „NORTH“ (Север).

Дополнительные сведения о правилах игры могут быть получены с помощью команд „HELP“ и „INFO“.

HELP (помощь);

Мне все известно об окружающей вас местности. По вашим командам я выполняю определенные действия и манипулирую различными предметами. Большинство слов моего словаря описывает местность и направление передвижения по ней. Для продвижения используйте такие слова, как:

FOREST (Лес);
BUILDING (Дом);
ENTER (Вход);
EAST (Восток);
NORTH (Север);
WEST (Запад);
SOUTH (Юг);
UP (Вверх);

Мне также известны различные предметы, находящиеся в пещере, например, BLACK ROD (черный прут). Эти предметы обладают различными свойствами. Черный прут, например, отпугивает птиц. Все имеющиеся у вас предметы используются по назначению с помощью моего словарного запаса, для получения списка найденных вами предметов используйте команду „INVENTORY“ (опись). Необходимо отметить, что пещера имеет множество запутанных лабиринтов и неизведанных троп, поэтому, если вы вошли в пещеру с севера, то это еще не значит, что вы выйдете из нее на юге.

INFO (информация).

Если вам захочется прекратить путешествие раньше его реального конца, наберите команду „QUIT“, и подтвердите свое желание („YES“ — ДА).

Существует возможность сохранения текущего состояния игры на ленте (команда „SAVE“) и последующего продолжения игры с момента остановки (команда „RESTART“).

Чтобы получить информацию о состоянии ваших дел, используйте команду „SCORE“ (СЧЕТ).

Для того, чтобы оценить размеры найденных вами сокровищ, весь клад должен быть перенесен в безопасное место, которое находится в домике.

Если по каким-либо причинам вы теряете одну из своих жизней, то лишаетесь части уже набранных очков.

Продолжайте свои поиски даже тогда, когда надежд уже почти нет и фортуна изменяет вам. Если все-таки длительное время нет никаких находок, то значит, все сокровища уже в ваших руках.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМАНД.

INVENTORY (опись).

Вы еще ничего не нашли.

QUIT (конец игры). Вы уверены в этом? (YES, NO)

Выдается сообщение о текущем счете.

Играем дальше? (Y или N).

NORTH — вы находитесь на опушке леса.

С одной стороны от вас глубокий овраг.

EAST — вы находитесь в овраге, расположенном в лесу.

Рядом протекает по скалистому руслу быстрый ручей.

W — вы преодолели вершину холма, расположенного в лесу. Дорога ведет вас в сторону от холма. Недалеко от вас расположен кирпичный дом.

S — смотри EAST.

D — переход на начало игры.

ADVENTURE A (ПЛАНЕТА СМЕРТИ)

„Планета смерти“ — это игра, в которой вы исследуете и открываете новый мир, не оставляя комфорта своего кресла. Компьютер будет действовать, как ваша марионетка. Вы инструктируете его, используя короткие предложения, обычно глаголы — существительное, и если он поймет над, то выполнит команду. Если нет, то перефразируйте ее.

В каждом месте вы можете манипулировать обнаруженными предметами и использовать их для продвижения к цели в вашем приключении.

Ввод команды возможен с помощью клавиши „ENTER“, чтобы удалить любые неверные буквы, пользуйтесь клавишей „DELETE“.

В этой игре вы оказываетесь заброшенным на чужую планету. Ваша цель — уйти с этой планеты, обнаружив и освободив при том захваченный и теперь недееспособный космический корабль. Вы встретите множество препятствий, как естественных, так и других. Эти препятствия необходимо преодолеть.

Поскольку эта игра очень большая, то программа имеет процедуру записи на кассету, с помощью которой вы сможете загрузить или записать игру на любой стадии, чтобы позднее вернуться к ней.

Чтобы записать игру, вы оставляете игру (QUIT), затем компьютер спрашивает вас, хотите ли вы сохранить игру? Отвечайте — „Y“ — ДА. Компьютер высветит „READY CASSET“ — готовь кассету. Включите ваш магнитофон на запись и нажмите любую клавишу. Запись занимает 2–5 секунд.

Когда вы в следующий раз загрузите программу, то компьютер вас спросит — желаете ли ввести предварительно записанную игру? При ответе „Y“ — ДА, опять засветится „ГОТОВЬ КАСSETY“. Включите магнитофон на воспроизведение и нажмите любую клавишу. Игра начнется с того места, где вы ее прервали.

ADVENTURE „C“ — THE SHIP OF DOOM

Это игра, в которой вы разведываете странные новые слова, не лишаясь комфорта своего дома.

Компьютер будет действовать как игрушка и управлять вашими чувствами. Вы инструктируете компьютер короткими фразами, обычно отглагольными существительными. Если компьютер не понимает вас, тогда постарайтесь перефразировать команду. Вводя свою команду, можете пользоваться затем клавишей „DELETE“ для удаления букв. В каждой позиции вы можете манипулировать объектами, которые найдете, и можете использовать в дальнейших позициях для помощи продолжения игры.

Игра написана в машинных кодах. Программа загружается с именем „ADVENT“, но это аналогично команде „LOAD“.

В „ADVENTURE „C“ в разведывательном полете ваш корабль был поврежден гравитационным лучом с корабля инопланетян. „Фред“, ваш любимый робот, информирует вас, что крейсер инопланетян участвует в миссии захвата невольниками — гуманоидов. Его цель — обыскать планеты гуманоидов, с которых берутся образцы их мозгов и закладываются в микросхемы.

Ваша цель — освободить ваш корабль нажатием управляющей кнопки в главном компьютерном зале. Зондировать легко. Однако, имеются разные препятствия. Поскольку риск очень большой, программа имеет кассетную подпрограмму, с помощью которой вы можете загрузить и сохранить игру на любой стадии, чтобы возвратиться к более ранней игре.

Чтобы записать игру, нажмите „QUIT“ (набрать словом). Компьютер тогда спросит: „Хотите ли вы записать программу?“. Если вы ответите „Y“ — ДА, то компьютер даст сообщение: „READY CASSET“ — ГОТОВЬ КАСSETY. Теперь пустите магнитофон на запись и нажмите любую клавишу. Запись идет около 2–3 сек.

Чтобы начать предварительно записанную игру, вы пускаете программу, она вас спрашивает: „Желаете ли вы перезагрузить предварительно записанную игру?“. Если вы ответите „Y“, то компьютер опять даст сообщение „ГОТОВЬ КАСSETY“. Затем вы пускаете магнитофон на воспроизведение и нажимаете любую клавишу, игра будет продолжена с того места, где вы ее оставили в прошлый раз.

AGENT — X

Эта игра является очень интересной игрой из игр приключенческого стиля. На одной из секретных баз разработано новое секретное оружие, способное уничтожить весь мир. Чтобы предотвратить катастрофу, силы безопасно-

сти направляют на эту базу своего агента. Агент — Х сложил свои вещи в машину и пустился в путь. Ключ зажигания повернут, газ до упора и вперед.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Управляя автомобилем, вам необходимо избегать столкновений с танками и военными грузовиками, которые стараются сбить вас с дороги. В то же время вам необходимо тщательно следить за дорогой, на которой установлены мины в виде больших квадратов, которые вы можете перелетать. Будьте осторожны, вам необходимо экономить линию жизни.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Вы попадаете в подземелье. Будьте осторожны, так как вас будут стараться сбить тачки и роботы на колесах. Защищаться нужно от них ударом ноги в прыжке.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Войдя в дверь с надписью „NO SMOKING“, вы оказываетесь лицом к лицу с адской машиной, которая, управляя радиоуправляемыми снарядами, пытается убить вас. Здесь вам необходимо быть особенно внимательным и не пропустить ни одного робота.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Убив начальника, вы захватываете вертолет и отправляетесь за бомбой, остерегайтесь электронных ворот и стартующих перед вашим носом ракет. В то же время на вас будут нападать охранники с базы, которых вы можете подстрелить. Взяв бомбу, вы должны очень быстро вернуться на базу. Положив бомбу, вы должны еще быстрее вернуться туда, где вы ее взяли. В процессе игры в правой части экрана шкала вам показывает, сколько еще надо пройти в том уровне.

ALCHEMIST

Ты — колдун, способный превращаться в черта. Обладаешь смертельным лучом. При прогулке по замку следи за потерей как физической, так и волшебной силы. Овладей этой игрой не просто. Ты сам должен сориентироваться, для чего предназначены разные предметы и что должен делать.

Считывание программы: „LOAD“. Нажимаем произвольную клавишу и выбираем клавишами: 1 — клавиатура, 2-4 — соответствующий джойстик.

Клавиши управления:

Влево	CAPS SHIFT, X, V, N, SYMBOL SHIFT;
Вправо	Z, C, B, M, SPACE;
Вверх	Q, E, T, U, O;
Вниз	W, R, Y, I, P;
Луч	A, D, G, J, L;
Превращение	S, F, H, K, ENTER.

ALIEN 8

В 2153 году автономный робот — исследователь межзвездного пространства потерпел крушение, попав в метеоритный поток.

С большими трудностями он приземлился на своем корабле на ближайшую планету и начал ремонт.

В этой игре вам предоставляется возможным путешествовать внутри космического корабля и собрать необходимые детали для его ремонта.

После того, как вы найдете нужную деталь, ее необходимо поставить на свое место. Детали имеют различную форму и ставить их надо туда, где мигает изображение этой детали.

Когда вы правильно поставите деталь, то в левом нижнем углу, возле изображения колокольчика, появится цифра (1 — первая деталь, и т.д.).

Вам нужно работать спокойно, чтобы не перепутать детали и быстро, чтобы успеть закончить ремонт до того, пока вам хватит жизней. Это не так просто, потому что для этого придется излазить весь корабль.

У вас есть пять жизней, каждая длиной 9999 единиц времени, что вполне достаточно, чтобы успеть выполнить ремонт.

Когда вы отремонтируете весь звездолет, то можете преспокойно покинуть эту планету, которая не представляет для вас никакого интереса, и отправиться для дальнейших исследований межзвездного пространства.

ALIEN KILL (УНИЧТОЖЕНИЕ ЧУЖАКА)

Это относительно простая игра. Единственное, что

вам надо суметь сделать — это уничтожить чужака, перемещающегося в верхней части экрана. Вы располагаетесь в нижней части экрана и хорошо вооружены магнетиным лазером. Этим лазером можно пробивать дыры в толстой красной кирпичной стене, за которой прячется противник. Кроме стены чужак защищается прочным вольфрамовым барьером, который часто спасает его от неминуемой смерти. Кроме того, чужака защищают несколько белых чудовищ, которые выдерживают до двух ударов вашего лазера, а при попадании в них становятся черными.

И, наконец, время тоже не на вашей стороне, оно ограничено, так что спешите выполнить свою задачу и не тратьте его попусту. Отпущенное время отображается в узкой линии у основания экрана. В качестве премии за смерть чужака вы получаете 1000 очков.

Управление:

X — движение лазера влево;
C — движение лазера вправо;
SP — огонь.

ALIENS

Каждый, конечно, смотрел художественный фильм ALIENS („Чужие — звездные монстры“). Этот фильм имеет много наград, в том числе Оскар, а точнее, два Оскара: за специальные эффекты и за игру Риплей. Этот фильм нашел свое отражение и в компьютерной программе с тем же названием.

Мы займемся игрой ALIENS и разыграем вторую часть приключений Риплей. Сама программа, имеющая так много общего с фильмом, тем не менее не является его копией, но она сходится на главном мотиве фильма, т.е. поиске королевы (QUEEN OF ALIENS). Основная разница между фильмом и игрой заключается в том, что в игре королеву ищет целая экспедиция, а не Риплей, как в фильме. В миссии принимают участие 6 человек, заранее высланные в помощь колонизаторам (спасательная экспедиция).

В состав спасательной экспедиции входят:

— Риплей — летный офицер, эксперт по „чужим“, пилот.

— Бурке — консультант колонии.

Группа командос под руководством капитана Гормана:

— Горман — пилот, навигатор, электронщик.

— Хинс — капрал, пилот, специалист по оружию.

— Бишоп — электронщик, пилот.

— Васьюнез.

Главным во всей игре является оружие, которое расходуется довольно быстро, а пополнить его можно только в помещении 28 (оружейная комната).

Вот один из возможных и, вероятно, единственный способ полностью выполнить миссию. Предлагается разделить всю группу на две, по три человека каждая. Группа первая — боевая, вторая — очищающая.

Боевая группа под руководством Риплей идет до помещения N 78, но осторожно, не убивая „чужих“ по дороге. Наилучшая и простейшая трасса следующая: с 1 по 4, потом влево, с 10 по 36, потом опять влево до 69, потом прямо до 72, затем влево до 107, до 96, вправо до 161 и затем уже прямо до 78. Когда в 78 встретится „чужой“, разнесите его в щепки.

Когда вся тройка будет в сборе, то одному надо идти на связь прямо до 187, там убить „чужого“ и соединиться с оставшейся частью группы в 78. Дальше один, рискуя жизнью (его жизнь в ваших руках), выполняет уничтожительный рейд, убивая всех чужих по следующему маршруту: 188—189—190—223—224—240—239—246—241—227—228—229—230—247—248.

Оставшиеся два члена экспедиции должны иметь полные магазины и полную энергию. Они идут беспечно до 247, но дальше — с предельным вниманием, потому что в 248 находится королева и „сетки“ створов.

Затем они должны отважно разнести королеву в пух и перья, не забывая и о страже и очистить помещение от лиц и коконов, после чего появится возможность поворота к комнате 1. Это является сигналом для группы „очищения“.

Оставшимся трем из группы „очищения“ — раздавить всех оставшихся в живых существ (коконов тоже) и возвратиться в помещение 1. Боевая группа тоже следует в помещение 1.

После сбора всех оставшихся в живых на базе (1) вы выполните свою миссию.

ВНИМАНИЕ!

Несколько полезных советов:

- всегда целйся в голову;
- после очищения сектора, перед второй группой, "запечатай" его, стреляя в "контакт" у дверей;
- не убивай безоружного ребенка! Это девочка, за ее обнаружение, но не за убийство, получаешь 100 очков;
- не пробуй силой открыть запертые двери - не хватит здоровья;
- не устраивай боя в помещении генератора.

Номера комнат:

- 1 - база;
- 28 - оружейная;
- 78 - центр управления;
- 174 - генератор;
- 248 - помещение королевы.

ALIEN SYNDROME

Если вам захотелось играть в игру, где сразу есть обильная стрельба, хороший сюжет, интересный лабиринт и, наконец, если вы захотели поиграть вдвоем с другом, все это вам может предоставить эта игра, созданная фирмой SEGA для компьютера SPECTRUM.

На одной из межкосмических лабораторий были созданы гибриды животных, выделяющих из организма вещества, способное вылечить любую болезнь, зародившуюся в организме человека. Но произошла небольшая авария, повлекшая за собой большие неприятности. Из-за короткого замыкания в электроснабжении в одной из комнат лаборатории взбесился один из гибридов. Разбив стеклянную колбу, в которой находился, он принялся пожирать все остальные нормальные гибриды, после чего скрылся в одном из труднодоступных отсеков лаборатории, где, подключившись к аккумуляторной батарее, принялся размножаться с невероятной скоростью. Закончив размножение на одном из этажей лаборатории, он перебрался на другие, где проделал ту же операцию. Всему обслуживающему персоналу лаборатории грозит гибель. Каждая матка, рожденная гибридом, рождает до сотни огромных червей. Весь обслуживающий персонал лаборатории разбежался и попрятался по углам. Никакой возможности улететь не было, так как все корабли, на которых вообще можно было улететь, были подвержены уничтожению со стороны быстро размножающихся и очень прожорливых зародышей. Кто-то из людей все же пробрался в радиорубку и послал по радиации сигнал бедствия на базу. Тут же был снаряжен корабль спасателей, командиром которого был назначен Генри, а помощником стала его старая подруга, участвующая во всех спасательных акциях в самых трудных местах.

Все заняли свои места, пристегнули ремни безопасности. Диспетчер дал обратный отсчет и корабль ушел с базы в непросветную космическую даль.

После приземления вся команда направилась к дверям лаборатории, но встретилась с кошмарными червями. После небольшого боя команда вернулась на корабль, где и приняла решение о дальнейших действиях.

Генри и Джулиан решили бросить жребий, кто из них пойдет в корпус лаборатории, для того, чтобы спасти людей, оказавшихся в плену кровожадных червей.

Вот именно с этого момента и начинается твоя миссия. Ты должен выбрать, кем ты будешь управлять, Генри или Джулиан, или двумя сразу.

После выбора ты начинаешь игру. Твоя, или ваша задача состоит в том, чтобы на данном этапе спасти своих товарищей из объятий кошмарных червей.

Генри (Джулиан) собрал (а) всех людей на первом этаже и сразу же загорается надпись, можно проходить на следующий уровень. Но в промежуточном отделении он встречается с одной из маток, плодящей своих зловещных детенышей.

Уворачиваясь от плевков матки, ты должен долго стрелять в нее, чтобы уничтожить. Но не забывай - слюна матки очень опасна. Уничтожив матку, ты вступаешь в схватку с огромным рогаатым червем, который будет постоянно кидаться на тебя. Увертываясь от его бросков, ты уничтожаешь его и проходишь на второй этаж.

На втором этаже этих мутантов такое же количество, как и на первом. Тут эти гадины лезут из всех щелей и дыр в полу. Собрав всех своих друзей, ты идешь на третий этаж. Попав в промежуточную комнату, опять сталкива-

ешься с маткой, у которой есть одно уязвимое место - голова, но и в нее нужно долго стрелять.

На третьем, заключительном этаже, ты встретишься с самым гибридом огромной величины. У него тоже есть уязвимое место. На голове у него 3 глаза, с помощью которого он видит и думает. Подбив глаз, ты сможешь беспрепятственно пройти в последнюю комнату, где тебя уже ждет спасательная команда. Все спасенные тобой люди высказывают тебе огромную благодарность.

Примечание:

На протяжении всей игры ты сможешь менять оружие и смотреть карту лабиринта.

Из оружия ты берешь:

1. "L" - лазер;
2. "F" - огнемёт;
3. "O" - пулемет сзади. Можно взять не больше двух пулеметов;
4. "FB" - плазма;
5. "MAP" - карта лабиринта;
6. "B" - бомба.

ANTICS

В этой игре ты можешь проверить свою изворотливость, память и терпение. Для этого тебе нужно немного пофантазировать и представить себя пчелкой. К сожалению, ты не сможешь беззаботно летать над лугом, как это было в первой игре.

Тебя обидели. Твой брат Борис похищен и спрятан в большом подземном муравейнике. Если никто не поспешит ему на помощь, то Борис погибнет без солнца и цветов. Разве ты можешь допустить это? С другой стороны, ты знаешь, чтобы пробраться к нему, необходимо преодолеть много трудностей и рисковать своей жизнью. Но что ты ни сделаешь для брата? И поэтому ты вступаешь в таинственный мир муравьев. Для облегчения путешествия хорошо было бы составить карту муравейника.

Муравьи создали большой лабиринт со множеством тупиковых, замаскированных переходов, которые открываются перед тобой, если ты коснешься нужного цветочка-переключателя. В муравейнике ты заметишь постоянно снующих муравьев и других насекомых. Это жители подземного лабиринта. Они охраняют свой дом и будут мешать тебе. Каждое столкновение с ними отбирает у тебя силу и пылцу для полетов. Потеря всего этого вызывает смерть и гибель надежд на освобождение брата.

Летая по лабиринту, ты должен постоянно оглядываться по сторонам в поисках цветов. Их там мало, но они для тебя спасение. Если ты увидишь цветок, быстро садись на него, и ты почувствуешь силу, на крыльях у тебя появится пыльца.

По лабиринту ползают маленькие гусеницы, которые абсолютно безвредны. Очень опасны божьи коровки, так как прикосновение к ним отбирает у тебя силу, хотя потом ты можешь спокойно пройти мимо них. Помни, нельзя садиться на незаметный бугорок - это ловушка.

Во время игры ты получаешь информацию: сколько у тебя пылцы, силы, и какую часть задания ты выполнил.

Муравьи похитили Бориса, так как он знал их секрет бессмертия. Секрет закодирован в цветках, и ты должен собрать их все, тогда с братом вернешься в улей.

На протяжении всей игры тебя будет сопровождать музыка, но не обольщайся, будь всегда наготове, Борис ждет тебя.

AQUAPLANE

Вы опытный капитан быстроходного катера, за вашим катером на буксире скользит спортсмен-воднолыжник. Ваша задача, благополучно пробуксировать его, минуя всякого рода препятствия, встретившиеся на пути.

В игре несколько стадий.

Управление игрой:

- S - старт игры;
- 7 - движение катера вверх;
- 0 - увеличение скорости;
- H - остановка в игре;
- 6 - движение катера вниз;
- J - управление игрой при помощи джойстика.

После окончания игры на экране появится сообщение: "Вы набрали за сегодня ... количество очков".

Теперь используйте управление "вверх" и "вниз", чтоб выбрать букву, которая печатается нажатием клавиши "0".

Программа „Arkanoid 2” представляет собой разновидность игр, в которых совсем не обязательно думать. Достаточно обладать реакцией и интуицией, что представляет собой игра? Ее можно сравнить с простым теннисом. Та же бита и та же игра в одни ворота.

Что необходимо сделать, чтобы начать игру? Необходимо загрузить ее в память. На экране высветится таблица рекордов. Вам следует нажать клавишу „Enter”, а затем клавишу „Пробел”. После этого вы можете приступить к игре.

Игра содержит 68 игровых полей, каждое из которых не похоже на другое, но в одну игру можно пройти только 34 игровых поля. Это связано с тем, что переход происходит на случайное поле. В начальный момент времени вы будете находиться на красном поле. Внизу поля находится бита, которой можно управлять, нажимая клавиши „V” и „B”. Вы заставляете битку отклоняться вправо/влево. Удар по мячу производится буквой „A”. Вам нужно выбивать кирпичики и при этом не терять мяча. Когда это начнет у вас получаться, вы можете обратить внимание на то, что время от времени от исчезнувших кирпичей остаются полупрозрачные кирпичики, которые движутся по направлению вниз. Это призы, все их можно ловить, но не все они являются полезными.

Для начала обратите внимание на букву, находящуюся внутри кирпича-призрака. Она говорит о том, что произойдет на экране, если вы поймаете этот приз.

„B” — этот приз является желанным. Поймав его, вы приобретаете возможность попасть на следующий игровой экран. Как только вы становитесь обладателем этого приза, внизу, в правом и левом углах экрана, начинают вибрировать стенки. Направляя туда свою битку, вы окажетесь на следующем уровне игры, причем большое значение имеет то, куда вы пойдете, направо или налево.

„C” — этот приз является „магнитным”. Поймав его, ваша ракетка приобретет возможность „примагнитить” мячик, который вы можете бросать, нажав букву „A”.

„D” — этот приз относится к разряду множительных. Если вы поймали его, то на экране происходит увеличение числа мячей.

„E” — этот приз очень удобен для тех, кто только начал пробовать силы в этой игре. Поймав его, ваша ракетка увеличивается в 1.5 раза. Если вы попытаетесь поймать еще один такой приз, ваша ракетка приобретет прежний размер.

„F” — приз, который сразу влияет только на состояние счета.

„G” — тому, кто поймает данный приз, судьба подарит пышный хвост, который тянется за битой. Мне хочется добавить, что хвостом нужно уметь пользоваться, в противном случае его потеряете.

„L” — данный приз позволяет стрелять по кирпичам. Маленький совет: стрелять лучше всего по левой стороне или по бело-серым кирпичам. По левой стороне потому, что это очень удобная сторона. А по кирпичам потому, что они выбиваются только после трех-четырех ударов.

„M” — приз дробит шарик на три части. Достаточно удерживать один шарик, и он будет делиться на три части. Действие данного приза заканчивается после поймки нового приза.

„R” — приз вызывает уменьшение бита в 1.5 раза, но если вы поймаете еще один кирпичик с буквой „R”, то ракетка примет исходный вид.

„S” — скоростной приз. Если вы его поймали, то скорость мяча уменьшается в 2 раза. Действие приза непродолжительное, работу других призов не влияет.

„T” — если вам удалось поймать данный приз, то вы получаете в награду еще одну битку, которая жестко связана с предыдущей.

„V” — данный приз относится к категории призов вредных. Поймав его, вы заставляете двигаться фоновое поле экрана. Это затрудняет работу с шариком.

Об этом призе надо поговорить особенно.

Если вам удалось поймать приз в виде черепа, то вы можете стать обладателем одного из трех призов. Вы можете получить ракетку, которая обладает такой скоростью, что способна разнести в клочья все кирпичики, которые будут находиться в зоне обстрела. Второй приз позволяет выбивать те кирпичики, которые до этого

нельзя было выбить. Он пробивает все, что попадается на его пути, не отражаясь от кирпичей. И третья разновидность приза — это получение цепочки шариков, которые будут отображаться на экране, как растянутый в длину шарик.

Теперь поговорим об уровнях игры. Во время игры вы встретите такие кирпичики, которые выбиваются, и которые после того, как вы выбьете, снова появляются на экране. Не тратьте на них время, так это бесполезное занятие. Вы также встретитесь с полупрозрачными предметами, которые напоминают леденцы, и которые меняют траекторию мяча. Они могут мешать, так и помогать.

Итак, заключение несколько советов о том, как следует проходить некоторые уровни. На мой взгляд, самым трудным является 17 уровень, в котором вы встретитесь пауком. Паука можно убить в том случае, если нанести ему 30 ударов и не потерять при этом мяча. Следующий уровень идет, как правило, за 17. Это три ряда „зарастающих” кирпичей. Вам необходимо бросать мячик в третий кирпич с правой стороны. Как только этот кирпич пропадет, вы должны потерять мяч, и как только начнется игра, постараться закинуть мяч в образовавшийся проем.

Напоследок. В конце игры вам придется встретиться с человеком, который будет кидать в вас кольца дыма. Здесь вам необходимо не только кидать в него мяч, но и уворачиваться от колец дыма.

Мне остается только попрощаться с читателем и пожелать ему удачной игры. Пусть она доставит вам много приятных минут.

ARMY MOVES

Это игра для настоящих мужчин, тех, кто стреляет раньше, чем думает, имеет глаза вокруг головы и ничего не боится. Те, кому GREEN BERET, GHOST’N GOBLINS, нравятся больше, чем SPELLBOUND и DETECTIVE, не побрезгуют и ARMY MOVES.

Вообще-то эта игра лишена смысла — какой может быть смысл в бесконечном движении вправо и непрерывной стрельбе? И все-таки это отличное средство для снятия напряжения с разогретого мышлением мозга.

По неизвестной причине один солдат должен добраться до базы. Может это его база, может ему нужно захватить базу противника — неизвестно.

Итак, он садится в автомобиль и едет. В машине установлена пушка и ракетная установка. На мосту, по которому проезжает солдат, множество выбоин и дыр, которые надо перескакивать, чтобы не свалиться в реку. С противоположной стороны реки наезжают другие машины и налетают самолеты.

В конце моста солдат высаживается из автомобиля и садится в самолет. Он пролетает над территорией, усеянной стреляющими бункерами, потом над морем, где все время всплывают подлодки и, наконец, высаживается в лесу.

Теперь начинается марш сквозь джунгли. Здесь надо прыгать по островкам, торчащим из глубокого болота. А в зарослях поджидают замаскированные фигуры, бросающие гранаты.

Через болото можно пройти в спрятанном в джунглях лагере. Вдоль колючей проволоки перемещаются охранники с карабинами — здесь надо идти и стрелять без перерыва.

Наконец, солдат достигает цели — здания, стоящего посреди лагеря. Теперь достаточно войти вовнутрь и миссия закончена.

Поскольку все этапы игры помещаются в память компьютера сразу, она разделена на две части, вводимые отдельно. После прохода первой части выдается код, необходимый для запуска второй.

ASTRO

В открытом космосе ваш планетолет напали хищные космические птицы. В принципе, вы обречены, но все же старайтесь уничтожить их можно больше этих тварей. Дается 5 попыток.

После загрузки программы нажмите клавишу „K”, если будете управлять в игре клавиатурой компьютера „J”, если используете джойстик.

Управляющие клавиши:

6 = маневр влево;

7 = маневр вправо;

S = старт игры;

O = огонь;

H = остановка в игре.

После окончания игры занесите свое имя в таблицу результатов. Имя из трех символов. Выбор символов осуществляется при помощи клавиш управления „6” и „7”, переход к следующим символам и внесение имени в таблицу — нажатием „0”. Для возобновления игры нажмите „S”.

ASTROCLONE

Сейдаббы снова вернулись: фирма „Хьюстон” вновь обратилась к своим аркадным играм, но на новом уровне. Теперь программист Стив Тернер пользовался приемами, которые хорошо зарекомендовали себя в двух играх серии „Авалон”.

„Астроклон” имеет общие черты с „Марспортом”. Вы должны обрести контроль над базами сейдаббов, чтобы деактивировать устройства, открывающие путь на землю. Графика ~~на графике „Авалона”~~ на графику „Авалона”, но теперь в игре две стадии. Можно либо перемещаться по базе, отыскивая нужный вам гравитон, либо можно забраться в истребитель и броситься в схватку с крейсерами сейдаббов. Эти части хорошо сбалансированы: приключения на базе дополняются аркадными боями в космосе.

AVALON

Добро пожаловать в мир трехмерной мультипликации игры „Avalon”. Вы — волшебник, намеревающийся покончить со злом в лабиринте подземных пещер. В пещерах живут духи, скелеты, призраки, защитник хаоса и семь волшебников.

Вы можете летать по помещениям после того, как произнесете заклинание. Преследуемый всевозможными монстрами, живущими в пещерах, вы должны искать свитки с заклинаниями и тем самым накапливать силу. Она пригодится вам, чтобы заморозить врагов или создать слугу, чтоб он помог вам искать волшебную эктоплазму.

Чтобы пробраться в недра земли, вам придется проследовать через уровень с закрытыми дверями и найти сундук с сокровищами, где и спрятан ключ от подземелья.

Путешествуя, вы постигаете премудрости волшебства и вам присваивается соответствующая квалификация. Она состоит из степени и ранга. Степень определяет то физическое состояние, которого вы достигли в игре. Она изменяется от ученика до верховного мага. Ранг характеризует ваше мастерство волшебника, и от соискателя вы можете достичь почетного титула Лорда магов.

Волшебство — часть игры. Все заклинания, которые вы имеете, изображаются на специальном рулоне. Вы должны выбрать джойстиком нужное заклинание. Даже движение начинается с заклинания, так что волшебное и физическое в игре тесно переплетено.

Если вам нравятся аркадные игры, вы получите наслаждение, передвигаясь по лабиринту и убивая монстров. Если, с другой стороны, вы любите приключения, вы сможете поломать голову над множеством загадок.

BACKGAMMON — НАРДЫ

Доска состоит из 24 клеток, обозначенных цветными треугольниками, и разделена на 2 поля по 6 клеток в каждом. Каждая клетка имеет свое буквенное обозначение (от А до Х). Компьютер играет сверху красными фишками, а вы снизу — синими. Вертикальная полоса, делящая доску пополам, называется барьером. Два поля справа от барьера — внутреннее поле, слева — внешнее.

Ваша цель — передвинуть все свои голубые фишки на внутреннее поле (от S до X), а затем убрать с доски в корзину раньше, чем это сделает компьютер со своим внутренним полем (от А до F).

УСЛОВИЯ ИГРЫ

Вы и компьютер по очереди бросаете кости и передвигаете одну или более фишек на число клеток, указанных на игровых костях. Вы двигаетесь против часовой стрелки,

а компьютер — по часовой. Если вы хотите передвинуть только одну фишку, то вначале играется большее число, затем — меньшее. Если выбрасывается дубль (1:1, 2:2, 3:3 и т.д.), то цена броска удваивается и вы имеете право сделать 4 хода.

БЛОКИРОВАНИЕ

Если игрок имеет 2 или более своих фишек на одной клетке, то эта клетка блокирована для противника, т.е. противник не может поставить на эту клетку свою фишку или оттолкнуться от нее для последующего движения.

УДАР

Если игрок имеет только одну фишку на клетке, то противник может поставить свою фишку на эту клетку или оттолкнуться от нее, при этом фишка игрока отправляется в барьер.

БАРЬЕР

Если игрок имеет одну или более своих фишек в барьере, то он обязан прежде, чем продолжить игру, поставить свои фишки на свободные клетки внутреннего поля противника. Игрок, который не может полностью уйти с барьера, теряет свой ход или часть хода.

ВЫБРОС ФИШЕК В КОРЗИНУ

Если игроку удалось поставить все свои фишки на свое внутреннее поле, он имеет право начать выброс фишек в корзину. Номер клетки, с которой игрок (противник) имеет право выбросить фишку, указан на игровой кости. Вначале выбрасывается большой номер, затем меньший. Номер клетки определяется, начиная с „Х” на вашем внутреннем поле. Если выпал номер меньше положения крайней фишки (например „S”), то игрок должен передвинуть крайнюю фишку вперед (к „Х”).

ДВОЙНОЙ КУБИК

Вначале игры кости находятся в центре барьера и показывают либо 64 (что в действительности = 1), либо 2. Когда кубик находится в таком положении, игрок может предложить своему партнеру дуплет. Это предложение делается перед тем, как бросить кости.

Если противник отклонил это предложение, то он проигрывает число очков, выпавших на кубике. Если предложение принято, то кубик переворачивают в следующее самое большое цифровое значение и перемещают ближе к игроку, принявшему предложенный дуплет. Тот игрок, который бросает кубик, может предложить другой дуплет (чтобы игра была в его пользу), и право объявить дуплет, и кубик перейдут к другим рукам.

SCORING — ВЕДЕНИЕ СЧЕТА

Игрок, первым убравший все свои фишки, выигрывает, по крайней мере число очков, выпавшее на двойном кубике.

Если противник не убрал ни одной своей фишки, но имеет своих фишек на барьере или на поле противника, то выигрывающий получает двойное количество очков, выпавших на двойном кубике. Если проигрывающий имеет фишку на барьере или на внутреннем поле противника, то победивший получает количество очков в три раза большее, чем указанное на двойном кубике.

КАК МОЖНО НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ

Если вы незнакомы с правилами игры в нарды, вы можете научиться этому во время игры, так как программа компьютера не позволит сделать вам неправильный ход. А также объяснит, почему этот ход неправильный. После того, как вы введете программу, вам будет задано два вопроса.

Во-первых, вас спросят об уровне игры. Нажмите клавишу 1-4, где 4 — это самый высокий уровень игры.

Затем компьютер спросит, хотите ли вы бросать кости сами. Нажмите „Y” или „N” (ДА или НЕТ).

„Y” — если вы убеждены, что компьютер мошенничает, или если вы хотите играть против другого компьютера.

Когда уровень игры будет установлен, счет будет показан вместе с уровнем игры. Вам будет предоставлена возможность вернуться к началу „Y” или продолжить игру „N”.

Если ■■■ отвечаете в течение 40 секунд, компьютер автоматически показывает правильный ход. После нажатия клавиши „N” появляется игровое поле ■ бросаются кости для того, чтобы определить, кто будет играть первым. „Двойной кубик” находится посередине барьера с цифрой 64 сверху, что в действительности означает „1”. Это может показаться странным, но по традиции ■■ двойном кубике нет цифры „1” ■ 64 используется для обозначения как „1”, так и „64”. Если выпадает дубль, то ставка удваивается ■ кости бросаются снова и снова, пока перестанет выпадать дубль.

Ваша кость верхняя. И тот, кто выбросит больше очков, тот ■ ходит первым.

Если при вашем ходе выпало „N”, где „N” — число на одной ■■ костей, вы отвечаете ходом, нажав ■■ одну ■■ клавиш, которые подразделяются ■■ три категории:

1 — ход от A до X — передвинуть (убрать) фишку с этого поля;

2 — Y — убираем фишку с барьера;

3 — Z — играем другой костью.

Ваша фишка будет передвинута. Если ваш ход неверен, компьютер по вашему заданию проинформирует вас, почему ход неверен, и попросит вас переходить. Если вы лишены возможности сделать ход, компьютер проинформирует ■■ об этом, и наступит его очередь ходить. Даже ■■ клавишу, чтобы сделать ход, у ■■ остается возможность переходить. Для этого нужно нажать клавишу „DELETE” „O” — это вернет вашу фишку в первоначальное положение. Затем ■■ сможете сделать новый ход. После того, как сыграл компьютер, вы можете повторить ход сами, нажав клавишу „D”. Если вы хотите сделать новый ход, нажимите „ENTER”, чтобы бросить кости.

Если предлагается дубль — используйте „Y”.

Если вы ■■■ на „Y” (ДА), тогда на „двойном кубике” будет удваиваться число ■ кубик будет передвинут ■■ вашу сторону.

Если вы нажимаете ■■ какую-либо другую клавишу, чтобы отказаться, то компьютер попросит у вас подтверждения отказа. Тогда нажимайте „R”. Игра заканчивается выигрышем ставки, выпавшей ■■ кубике компьютера.

Если вы хотите сравняться уровнем игры со „спектрумом”, ■■ следует сыграть серию игр. Победит тот, кто первый наберет 11 очков. На любой стадии вы можете спросить у компьютера, какой же ход порекомендует компьютер вам, ■■ клавишу „I”.

BAD ATTACK

Вы находитесь ■■ глубине Трансильвании, в захороненной башне графского ■■■ Дракулы. Этажи завалены золотом, которое ожидает тех, кто осмелится его забрать. Единственная помеха в этом деле заключается в том, что каждый этаж башни охраняется летучими мышами-вампирами. Единственный способ выжить в этих условиях — это уметь быстро соображать ■■ есть чеснок. Да, да, да, есть чеснок. Каждый раз, когда ■■ съедает головку чеснока, вы становитесь защищенным от атак мышей — вампиров ■■ двенадцать секунд. Мыши не будут отлетать от вас, но если они попробуют сосать вашу кровь, то их отпугнет запах чеснока.

Другой способ выжить — это использовать лифты. Лифт перебросит вас с одного этажа башни ■■ другой по вашей воле, но мыши становятся более кровожадными, после того, как вы пользовались лифтом.

С четырьмя мышами справиться в лабиринте совсем не легко, или вы достаточно опытный ■■ выживите?

Летучие мыши — вампиры ждут вас!

Нажмите:

„0” — для игры с помощью клавиатуры компьютера.

„1” — для игры с помощью джойстика.

„2” — для воспроизведения вводной картинки.

„3” — для изменения уровня сложности.

„4” — для сброса высшего счета.

„SPACE” — для выхода ■■ игры.

Управляющие клавиши:

„5” — поворот влево.

„8” — поворот вправо.

„6” — поворот вокруг.

„0” — обзор лабиринта.

Для начала игры нажмите любую клавишу. На схеме вы обозначены „+”, ■ летучие мыши-вампиры „, ”.

В нижнем правом углу экрана расположен радар, время действия иммунитета от мышей, показывается наверху

Если вы нажали „3” основного меню, то:

„3” — нормальный уровень сложности (от 0 ■■ 10).

„2” — нормальное количество мышей (от 1 до 4).

BARBARIAN

Если вы любите играть в такие игры, ■■ „KARATE”, „FIST”, „KUNG FU”, то ■■ несомненно должна понравиться игра „Barbarian”. В этой игре обязательно играют двое. Вы можете предложить сразиться со своим другом или поиграть ■■ компьютером.

Если вы еще не играли в эту игру ■■ сюжет ■■ не знаком, то попытайтесь счастья сами с собой. Выбрав ■■ ■■ игру для двух человек, ■■ управляя только одним, отрабатывайте удары.

Вы должны различными приемами борьбы с мечом поразить своего противника.

Каждому дается три жизни, они отражены в верхних углах ■■ виде красных кружков. При ударе часть кружка поедает змея, которая обвивает палку.

Если противники настолько сильны, что не могут друг друга победить, то компьютер по окончании времени борьбы переносит вас ■■ другую картинку, не забывая ■■ перенести ваши оставшиеся жизни и очки.

Ботинки — позволяют быстро бегать,

Чайник — далеко и быстро стрелять,

Конфета — скорострельность,

Соска — 500 очков за выстрел,

Сердце — бессмертие ■■ этапе,

Бутылка — уничтожение всех монстров.

Красный смывок — возможность получить большой алмаз (только после уничтожения всех чудовищ).

Желтый смывок — дает большое яблоко.

Зонтик — перемещает на несколько этажей.

Кресты — затапливают лабиринт ■■ уничтожают всех чудовищ.

Часики — останавливают чудовищ, убить которых можно только после того, как разобьете заделанные вами ■■ пузыре часы.

Остальные подарки увеличивают счет.

Во время игры появляются пузыри разного вида. В черно-белых пузырях находится метро. Оно прокатывает вас по лабиринту, убивая по дороге встречающихся чудовищ. Пузыри с буквами надо разбивать, набрав полный комплект ■■ получите дополнительную жизнь. Остерегайтесь контактов с монстрами — это смертельно опасно.

BARBARIAN II

Загрузка стандартная, продолжение хорошо известной игры „Варвар”. Наш герой сражается ■■ мечех ■■ своим противником. Схватка идет не на жизнь, а ■■ смерть — ведь ■■ руках у воинов боевое оружие. И поэтому от умения ■■ владеть зависит все. В трудное время жили наши предки. Сила мускулов и ловкость определяли лидерство. Огнем ■■ мечом прокладывали себе путь по чужим землям варвары, заставляя трепетать поработанные народы.

Сначала схватка идет на каменистом плато; голые скалы станут свидетелями наминаемой развязки, а мерзкий урод утащит бездыханное тело побежденного воина. Потом поединок переносится ■■ лес, где под кронами деревьев происходит утверждение силы ■■ ■■ тела.

На первых порах ■■ можете посоревноваться со своим другом, выбрав режим игры с двумя игроками. Затем, почувствовав в себе силы, попробуйте посостязаться с компьютером. Уверю вас, это ■■ просто.

Управление джойстиком ■■ от клавиатуры. В случае с двумя игроками — ■■ тем ■■ другим одновременно разными противниками.

В игре возможен режим демонстрации, выбрав который вы сможете наслаждаться искусством владения оружием древних воинов.

BARBARIAN III

В последнее десятилетие мир охватила лихорадка фантастических игр. Широко распространились компьютерные игры, в которых приходится вступать ■■ единоборство с кошмарными животными.

В игре, которую мы хотим предложить, хорошая графика с коварно задуманным сюжетом. Такая игра доставляет удовольствие и взрослым, и детям.

В этой игре главного героя будут нападать: гоблины и тролли, ведьмы и демоны, драконы и единороги. Мощь супер-оружия заменяют обыкновенные лук и меч. Итак, игра.

Главный герой Барбарин должен пройти сложные лабиринты с множеством всяких чудовищ и ловушек. С потолка на него будут падать огромные плиты с зловещными шипами. Дорога не равнозначна. Иногда мосты через пропасть обламываются и Барбарин может провалиться. Однако, если возможен другой путь движения (есть развилка), вы можете воспользоваться. В нижней части экрана нарисованы квадраты с разными странными символами. Каждым из этих квадратов вы можете запрограммировать действия Барбарина (слева направо):

1. Первые четыре обозначают соответственно направления;
2. Следующий квадрат задает прыжок вверх;
3. Квадрат со стрелками задает бег;
4. Квадрат с мечом под углом задает удар мечом (выстрел лука);
5. Квадрат с вертикальным мечом задает прыжок назад;
6. Последующий квадрат — это Барбарин бросает меч и бежит назад;
7. Клавиша со стрелкой вверх помогает брать любой предмет;
8. Следующий квадрат дает возможность включать только что взятую вещь, для этого надо нажать квадрат со взятой вещью;
9. Данная клавиша позволяет положить любую из взятых вами вещей.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

1. Приседающего гоблина лучше убивать — он никогда не подойдет к нему на предельное расстояние, и когда чудовище прыгнет, ты должен отпрыгнуть назад, переключить на меч и ударить (можно выстрелить из лука).
2. Рыцаря желательно убивать сходу, то есть идти на него и только перед ним нажать на удар. Желательно, чтобы в момент перед ударом находился в определенном положении.
3. Когда вы встретитесь с ведьмами, то лучше всего их убивать стрелой. Для этого нужно заранее (до того как выстрелит ведьма) достать лук, и, как только войдешь в экран с ведьмами, нажать выстрел.
4. В одном из экранов на пьедестале будет стоять старик с топором. Пройти старика очень просто, так что не бойтесь, что старик махает топором. Учтите, щит нужно взять обязательно.
5. Пройдя еще несколько лабиринтов, вы попадаете в зал, где будут поджидать ведьмы. Пройдя, слегка постреливая из лука, эти комнаты, вы встретите колдуна. Убив его, попробуйте вернуться обратно. Но берегите стрелы и будьте очень осторожны.

B A S K E T B A L L

Кажется, фирма "Имеджин" с недавнего времени стала специализироваться на спортивных имитациях, и такую ориентацию можно только приветствовать. Ранее были игры, где действовали пара игроков и перекачивающийся мяч. Но на фоне этой игры все предыдущие выглядят очень бледно. Можно играть с партнером или с машиной, руководя командой из 4 игроков. Действия очень быстрые, и придется основательно потренироваться. Если вы хотите противостоять компьютеру, даже в самом первом уровне. К счастью, есть режим тренировки.

Чтобы добиться успеха в игре, недостаточно просто быстро бегать и бросать мяч в корзину, необходимо научиться передавать мяч партнеру. Вы можете управлять игроком, который в настоящий момент ближе всего к мячу или владеет им. Такой игрок отмечается повышенной яркостью. Нажав кнопку "огонь", вы заставите игрока подпрыгнуть, продолжая ее удерживать, вы заставите подпрыгивать всех игроков по очереди. Если во время прыжка нужно вам поменять команды вы отпустите кнопку, то контроль перейдет к нему. Пока вы управляете этим игроком, машина берет на себя заботу об остальных.

Обычно они передвигаются довольно рационально. Хотя иногда движения поражают бестолковостью. Игра быстрая, достаточно сложная.

BATMAN (БЭТМЕН)

Бэтмен — это супермен. У него есть маленький друг — мальчик Робин, которого враги посадили в пещеру летучих мышей, находящуюся глубоко под городом Готамом. Основная задача Бэтмена: найти своего приятеля. Наш супермен должен будет пройти около 150 комнат и пережить много трудностей. В ходе поисков Бэтмен должен найти семь составных частей своего "транспортного средства" — бэтмобиля — и собрать его. По дороге он также будет находить и собирать предметы, которые помогут ему: бэтбутс — башмаки, благодаря которым он сможет прыгать; пояс, помогающий изменить скорость падения; маленькую турбинку, с помощью которой Бэтмен сможет изменять направление падения; сумку, в которой можно переносить найденные предметы. В начале игры Бэтмен может передвигаться только в четырех направлениях; после того, как найдет башмаки и турбинку — сможет прыгать и пасть. Начинает свои поиски Бэтмен с 10 жизнями, однако в процессе игры, собрав бэтпиллс (пилюльки — символом Бэтмена), он может восстанавливать потраченную энергию, начинает быстрее двигаться и даже может получить дополнительную жизнь.

B A T M A N 3

Все началось в начале октября, когда на экранах Мехико появилась голливудская лента "BATMAN"...

Данная игра сделана в точности по сюжету фильма. Старый, как мир, сюжет, построенный на противостоянии доброго и злого героев.

Джокер — главарь мафии — внутренне и внешне воплощает всю мерзость, жестокость и коварство, накопленные людьми в нынешний век. А "человек — летучая мышь" — успешно с ним борется. Причем делает это в одиночку, поскольку власти и правоохранительные органы города, где разворачиваются события, погрязли в коррупции или просто беспомощны перед лицом организованной преступности. У Бэтмена, правда, есть большой опыт. Он начал борьбу со злом еще в 1939 году...

В первом уровне Бэтмен бродит по химическому заводу и ищет Джокера.

Во втором, едет на своей супер-машине.

В третьем уровне собирает код Джокера — это трудное занятие, так же, как и летать на бэтмолете.

В четвертом уровне Бэтмен идет вверх по церкви и опять ищет Джокера, для того, чтобы сбросить его с крыши церкви и, тем самым, покончить со злом в этом городе.

B A T T U

Фабула игры незатейлива — вы управляете битой, которой необходимо отбивать шарик. Им вы разбиваете кирпичики, расположенные в верхней части экрана. Игра необычайно захватывающая. Нужна определенная ловкость и сноровка, чтобы укротить шарик, который, на первый взгляд, не так уж быстро двигается.

Игра осложняется тем (и в этом ее прелесть), что разбивая некоторые кирпичики, вы попадаете под град всевозможных призов. Поймайте их битой и вы получите ряд преимуществ в игре: и увеличение размеров биты, и возможность более точно прицелиться по оставшимся кирпичикам после того, как шарик станет сразу отскакивать от биты, а начнет прилипать к ней. Можете поймать увеличение количества шариков до трех. Хорошим призом для вас послужит ракетный ускоритель, который сразу перенесет вас на следующий экран. Есть приз, увеличивающий пробивную силу шарика, дающий возможность стрельбы по кирпичикам прямо из биты, без помощи шарика. И вас падают дополнительные жизни и просто очки.

Поверьте, что ловить и одновременно отбивать шарик — дело непростое. Но будьте внимательны! Научившись распознавать призы, вы вскоре будете выбирать удобные и избегать нежелательных. И главное: не попадайте под падающие на вас смерти.

В игре предусмотрено несколько режимов. Кроме обычного присутствует режим двойной игры, когда вы управляете двумя битами, функционирующими в своих секторах поделенного ■ двою игрового поля. Существует ■ режим с двумя играми.

Управление: 0 – старт;
1 – один игрок;
2 – два игрока;
3 – двойная игра.

Клавиатура

Кемпстон.

Курсор

Интерфейс II.

Для режима с двумя играющими:

A – управление первым;

B – управление вторым.

BEACH HEAD (БЕРЕГОВОЙ ПЛАЦДАРМ)

Это многосложная военная игра, которая требует достаточной квалификации ■ обеспечивает дальнейшее совершенствование ваших навыков. В процессе игры ■■ будете сталкиваться с коридорами для прохода судов, эскадрами вражеских кораблей, почти непреодолимой вражеской береговой охраной ■ крепостью с огромной пушкой, которая очень редко ■ промахи.

Для игры можно использовать джойстик или клавиатуру. Выбор осуществляется нажатием клавиши, указанной в меню.

Для закрепления функций управления ■■ выбранными ■■■■ клавишами необходимо ■■ нажать „K“. Для определения типа джойстика нажмите „Y“. Если появившийся тип джойстика ■■ не устраивает, то держите „Y“ нажатой, пока не появится то, что вам надо. (кемпстон, синклер, протек джойстик).

Меню также дает возможность изменить число игроков ■ уровень квалификации:

- „P“ – определение ■■ играющих;
- „L“ – уровень подготовленности игроков;

После начала игры у каждого игрока спрашивается имя, которое можно составить из ■■■ букв ■ вводить по „ENTER“.

Управление:

- S – ■■■■ игры;
 - Y – выбор джойстика;
 - I – инструкция;
 - P – определение числа игроков;
 - K – словами;
 - L – изменение уровня.
- Стандартное управление:
- I – влево;
 - P – вправо;
 - O – вверх;
 - Z – вниз;
 - N – огонь;
 - H – пауза.

BEACH HEAD II

Игра „Бич Хэд II“ предлагает вам большой выбор вариантов: один или два игрока, три уровня сложности, выбор атакующей или защищающейся стороны, управление джойстиком или с помощью клавиатуры. Игра состоит из четырех частей: атака, спасательная операция, побег ■ поединок. Счет в игре может достигать значительной величины.

BIORITM

После загрузки программы ■ нажатия клавишей „RUN“ и „ENTER“ в левом верхнем углу экрана появляется надпись. Введите день рождения (число без нуля), затем „ENTER“. Введите месяц рождения (число без нуля), затем „ENTER“. Введите год рождения (последние ■■ цифры) и „ENTER“. Например, вы ввели 26 ■ 8 ■ 36. Знак * означает ■■■■ клавиши „ENTER“.

На экране под первой надписью появится CP 26-8-36.

Это означает, что 26.08.36 г. была среда, теперь компьютер (PC просит ввести дату (тот день, ■■ который вы хотите вычислить фазу биоритмов).

“Введите, в соответствии с описанным ранее, число, месяц и год. (Например, 28 ■ 5 ■ 86).

На экране появится: CP 28-5-86

INTELEKT (33) = 22

EMOTION (28) = 0

VTALITE (23) = 2

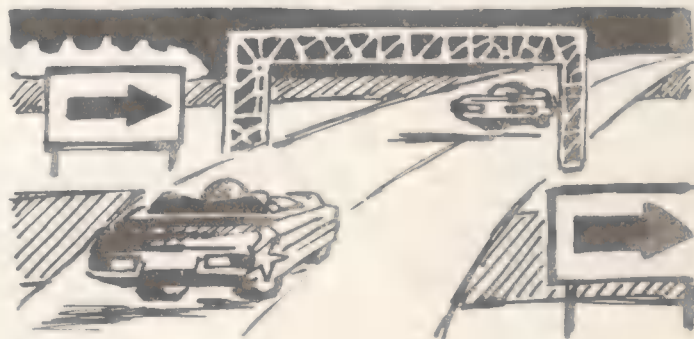
Это означает, что 28.5.86 день недели среда, биоритмы интеллекта находятся в фазе 22 дня (из 33-х), биоритмы эмоций переходят через 0 (всего 28 дней), ■ биоритмы физических ■■ находятся в фазе 2-го дня (из 23-х).

В нижней части экрана постепенно появится графическое изображение биоритмов. Каждая черточка ■■ оси соответствует одному дню. Длинная черточка посередине означает „заказанный“ день, для которого произведен расчет. Под ней находится соответствующая надпись (28.5.86). Левее этой черты – предшествующие дни, правее – последующие.

Критерием состояния организма по каждому из трех показателей является удаленность точек кривых по оси абсцисс (чем дальше, тем лучше).

В левом ■■■■ углу экрана показано число прожитых дней (например, N = 18172). Если две или более кривых биоритмов переходят через ноль в направлении от отрицательных значений ■ положительным, то над графиком появляется вспыхивающая надпись „DANGER“. (ОПАСНОСТЬ). Для проверки введите сначала 1*1*1*, а затем 14*7*3*).

Для нового расчета нажмите „RUN“ и „ENTER“.



BLIND ALLEY

После загрузки программы внизу экрана появляется сообщение:

„Если используете джойстик – нажмите „1“, если клавиатуру – нажмите „2“.“

Позиция вашего мотоциклиста расположена в центре. Против вас выступают два противника. Вам всем завязывают глаза, и все трое трогается с места. Нельзя врезаться в стенки, в свою траекторию или траекторию противника. Старайтесь поймать ■■ своей траекторией противников. Дополнительная жизнь дается при счете 2000. Счет показывается наверху экрана.

Управляющие клавиши:

Налево – CAPS, SHIFT ■■ Z,

Направо – X, C ■■ V,

Вверх – H, J, K, L ■■ ENTER.

Вниз – B, N, M ■■ SPACE.

Скорость – Y, U, I, O или P.

Остановка – A.

Старт – S.

После набора соответствующего количества очков вам предложат внести свое ■■ в таблицу результатов. Имя набирается на клавиатуре компьютера длиной в 7 символов. Если имя короче, то оставшиеся символы набираются пробелами.

BLOCKMAN

В одном ■■ городских кварталов Лондона объявился квартальный воришка „Болванчик“. И сколько бы полицейские не устраивали засады, „Болванчику“ все-таки удается обчистить некоторые квартиры, в которых появляются коллекции драгоценностей. Причем, что удивительно, для

того, чтобы стащить драгоценности, ему отводится предельно короткое время — 1 сек., но он успевает все-таки сделать свои дела. Условия довольно-таки жесткие, так если Болванчик не успеет взять драгоценности, то его поймут с поличным. Он погибает. Воришка погибает и в том случае, если попадет в засаду полицейских.

Число засад генерируется случайным образом.

За каждый квадратик (дом), который спокойно пройдет Болванчик, ему начисляются очки — 10, а если он еще успеет и подзаправиться, то сразу получит 150 очков. Болванчик может перемещаться строго по вертикали и по горизонтали. Причем, он может пройти по одним и тем же квадратикам, так они уничтожаются.

Если Болванчик на определенной стадии игры успеет стащить 5 коллекций, то у него появляется возможность перейти в следующий городской квартал (стадию). Однако при этом ему предстоит пройти серьезное испытание; переход к следующему кварталу охраняет целый отряд полицейских. Болванчику повезет только в том случае, если он успеет подзаправиться, найдя брешь в охранении. За это он получит даже премиальные очки — 1000 (то есть ему нужно сест 11 флажок).

Игровое поле представляет собой прямоугольник, в котором генерируются дома (квадратики) и случайным образом генерируются засады (квадратики с черепами), и пункты питания (квадратики с флажком). Всего 160 квадратигов. Внизу игрового поля показываются: набранные Болванчиком очки, рекордный счет и уровень игры.

Персонажи: Болванчик, засада, пункт питания, коллекция.

После загрузки программы появляется мигающее сообщение: „Введите уровень игры (от 0 до 9), где 0 — самый низкий уровень, а 9 — самый сложный.

1 — движение Болванчика влево;
Q — вверх;
Z — вниз;
P — движение Болванчика вправо;
A — смещение всего ряда влево (scroll);
S — смещение всего ряда, в котором находится Болванчик вправо (scroll).

BOOGABOO

Представьте себе, что вы маленькая лягушка и можете не думать о чем, прыгая по поверхности планеты. Но что это? После последнего прыжка вы чувствуете почвы под ногами падают. Наконец, полет окончен. Вокруг пусто, дикие скалы, лишайники, кусты, странные лабиринты. Вы попали в пещеру страшного дракона. После недолгих размышлений приходишь к мысли, что если скакать и уступа и уступ вверх, можно выбраться на поверхность. Но это нелегко. Большинство прыжков кончаются разбитой головой и падением на дно пещеры. Вдруг появляется страшный дракон. Прячься скорее!

G — старт, 1 — влево, 2 — вправо.

BOMBER (БОМБАРДИРОВЩИК)

Загрузка стандартная. Игра занимает мало места, и буквально сразу после начала загрузки появляется надпись „STOP THE TAPE“, означающая необходимость остановки магнитофона. Нажмите любую клавишу и приступайте к игре. Несмотря на свою простоту и однообразность, игра, несомненно, вызовет интерес. А цель чрезвычайно проста: необходимо, нажимая любую клавишу клавиатуры, сбрасывать бомбы с летящего самолета на города, расположенные в вражеской территории. Вы убедитесь, что это не так уж просто. Тем более, что самолет постепенно снижается. С одной стороны, это облегчает попадания, но с другой, если вы будете достаточно точны, самолет врежется в обломки какого-либо неразрушенного дома. Совет один — кидайте бомбы можно чаще, учитывая, что пока летит предыдущая, следующая не сбрасывается. Разбомбив один город, вы совершите налет на следующий и т.д. Очки начисляются по одному за каждое точное попадание.

BOMB JACK

После ввода программы, на экране появляется таблица для выбора режима игры:

- 1 — один игрок;
- 2 — два игрока;
- K — управление при помощи клавиатуры компьютера;
- T — турбо-режим при управлении клавиатурой;
- E — управление джойстиком синклер;
- F — управление джойстиком кемпстон;
- 4 — сброс игры.

При игре, управляя клавиатурой компьютера, наиболее удобен турбо-режим „T“.

Микки Маус должен обезвредить (собрать) как можно большее количество бомб, за которые ему начисляются очки. Причем, за бомбу с загоревшим фителем дается сразу 200 баллов. Работе Микки Мауса мешают разные различные бести: комар-кровосос, гномы, летающая тарелка и т.д. Поймай или мышонка, он погибнет. А ему дается всего лишь три жизни.

Если Микки поймает шар, отмеченный буквой „B“, то он получает премиальные очки (1000), если шар „E“, то он награждается дополнительной жизнью, а если поймает свистящий шар „P“, то Микки превращает в некоторое время своих преследователей в премиальные диски, уничтожив которые, он набирает по 100 очков за каждый диск.

В игре довольно много стадий. Если Микки обезвредит в любой стадии 23 бомбы с загоревшимися фитилями, он получит бонус = 50000. Если 22 — то 30000, а за 21 — 10000 очков.

По окончании игры в наборе определенного количества очков появится необходимость занести свое имя в таблицу результатов. Имя вводится с клавиатуры и заносится в таблицу нажатием „ENTER“.

Клавиши управления:

- передвижение мышонка вправо;
- влево;
- X — прыжок вверх.

Одновременное нажатие X и одной из клавиш (M или N) вызывает некоторый полет в соответствующую сторону.

Для возобновления игры нажмите „1“, если играет один человек, и „2“, если играет 2 человека.

BOOTY

Игра происходит на корабле, на котором спрятаны сокровища. Целью является их нахождение. Корабль состоит из помещений и этажей между ними. Передвигаемся через двери, по лестницам, движущимся тротуарам, в лифтах; в помещениях пронумерованные двери открываются пронумерованными ключами. На экране в нижнем ряду мы видим число наших жизней, номер на данный момент, количество найденных сокровищ и тех, которые еще нужно найти. После нахождения 125 сокровищ за 256 секунд, данных на каждую жизнь, мы должны отыскать золотой ключ, и после этого можем дальше продолжать сбор сокровищ. Управление: джойстик, клавиатура: 5 — налево, 8 — направо, 7 — вверх, 6 — вниз, A — открытие дверей, — музыка.

Получение вечной жизни вводом в головную часть бейсика: 35 RANDOMIZE USR 26880. POKE 58294, 0.

BOLDER DASH III

Пользователи несомненно знакомы с этой, ставшей популярной, антологией Питера Липы и фирмы „First start Software“. Известный герой, неизвестный сюжет и масса неожиданностей — все это оставляет игру в числе самых популярных программ для ZX SPECTRUM фирмы „SINCLAIR RESEARCH LIMITED“.

Вкратце описания. Забавный человек путешествует по пещерным лабиринтам в поисках алмазов. Пробираясь под огромными валунами, он должен успеть увернуться от них, после того, как те начнут падать. В некоторых местах его поджидают враги. Пещер много, как букв латинского алфавита, и задача одна — собрать алмазы и найти финишную площадку (она должна совпадать со стартовой).

А теперь попробуйте это сделать. Автор предусмотрел для тех, кто хорошо себя чувствует в первых уровнях, возможность сразу начинать со следующих, и разбил пещеры в четыре типа, каждая из которых, в свою очередь, состоит из комнат.

Выбор типа обеспечивается в заставке игры с помощью органов управления (типы A, E, I, M). После этого выберите удобный ■■■ уровень ■ нажмите „FIRE“.

Управление:

Джойстики: 1. кempcтон;

2. синклер;

3. A. B. F;

4. клавиатура: вверх — E, O, 7;
вниз — F, K, 6;
вправо — M, X, 5;
влево — S/SHIFT, S, 8;
FIRE — N, V, B, O;

Q — выход;

S — рестарт;

P — номер игрока;

J — перераспределение джойстика;

SPACE — пауза.

BREAK THROUGH

Эта игра — продолжение игры „SPY HUNTER“. В нее очень легко научиться играть, но очень сложно выиграть. Вы должны прорваться через различные препятствия ■ самолеты. Препятствия — различные скалы, огнеметы, вертолеты, танки ■ джипы — все это смертельно опасно. Время от времени дорога упирается в глухую стену. Единственная возможность в этом случае — нажать „SPACE“ ■ вовремя взлететь. Движение и стрельба управляется джойстиком. Игра состоит ■ четырех частей, и чем дальше, тем сложнее.

BRISTLER

После загрузки программы появляется на экране таблица выбора управляющих клавиш ■ выбора режима игры:

1 — управляющие клавиши:

Q — прыжок вверх;

A — вниз;

SIMBOL SHIFT — влево;

SPACE — вправо.

2 — управляющие клавиши:

ENTER — прыжок вверх;

SPACE — вниз;

CAPS SHIFT — влево;

Z — вправо;

3 — управление при помощи кempcтон джойстика;

4 — джойстика синклер 1;

5 — джойстика синклер 2;

6 — джойстика протек.

Теперь нажмите „O“. Появится возможность выбора уровня сложности игры (от 1 до 6). Наберите на клавиатуре компьютера соответствующую цифру.

Для начала игры нажмите опять „O“.

Можно выбрать игру для одного играющего ■ двух играющих. Кроме того, игроки могут выбрать также пол-малыра, ■ ■ ■ „M“ для мужчин и „F“ для женщин. Причем право выбора для второго игрока появляется после нажатия „8“. Естественно, снова „M“ или „F“.

Цель игры — покрасить ■ ■ ■ комнаты в здании, не теряя своих кистей, прежде чем закончится время, отведенное маляру. Необходимо покрасить все 8 зданий на каждом из 6 уровней трудности игры. Чтобы получить высокий счет, попытайтесь приобрести все призы и окрасить все здания как можно быстрее. После того, как ■ ■ ■ закончите покраску каждого здания, появится слово или группа слов. Перепишите ■ ■ ■ на бумагу, и тогда в конце игры вы сможете прочитать некоторое сообщение. Попробуйте теперь прочитать его, пройдя все стадии игры.

Лифты используются маляром, чтобы получить доступ ■ разным этажам. Они останавливаются на каждом этаже. Выходите только когда лифт полностью остановится на этаже, иначе ваш маляр будет сбит с ног в полуподвальное помещение. Вы можете пользоваться лифтом на 1, 2 ■ 3 уровнях трудности, ■ ■ ■ 4, 5 и 6 уровнях трудности игры этого делать нельзя, так как, столкнувшись с лифтом, вы потеряете кисть. Вы можете пользоваться лифтом для того, чтобы убежать от „немых ведер“, „летающих полупинт“ ■ даже от безжалостного преследования швыртеля ■ ■ ■

Счет: каждая окрашенная комната оценивается в 30 ■ ■ ■ 40 очков в зависимости от ■ ■ ■ размера. Премия в 300 очков начисляется, если вы достигнете приза „красящих валиков“ быстрее, чем „немое ведро“ заберет его.

За оставшееся на часах время в конце уровня, начисляются премиальные очки. Причем премия равна количеству оставшихся секунд. Бренда вычитает у маляра 20 очков каждый раз ■ ■ ■ только оставит свои отпечатки рук на свежоокрашенных стенах.

Диаграмма счета: Крайняя нижняя часть экрана показывает следующее:

B — количество оставшихся кистей;

I — уровень игры;

■ ■ ■ же время, премию, очки.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ (СОВЕТЫ)

В первом здании нет немых ведер ■ швыртеля ведер. Это хорошее место для получения навыков окраски, езды в лифтах, прыжков над полупинтами, прыжков через лифты ■ хождения по лестницам. Будьте внимательны, когда красите крайние левые комнаты, так как немые ведра появляются именно с этой стороны без предупреждения.

Будьте осторожны, когда красите крайние правые комнаты, вы можете попасть в ловушку.

Каждый, кому посчастливится пройти стадию, может запомнить ■ ■ ■ он ■ ■ ■ проходил ■ повторить свою тактику ■ ■ ■ следующих зданий. Игра не ускорится при переходе ■ ■ ■ следующему уровню трудности.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЛИФТАМИ

Если вы ожидаете ■ ■ ■ подвале лифт, и ведро входит с левой стороны, ■ ■ ■ не сможете войти в лифт, и ведро вас настигнет. Попробуйте сделать следующее; чтобы поймать лифт, поднимитесь по лестнице, перепрыгните через шахту лифта в комнату на левый край здания. Подождите, когда лифт подойдет ■ ■ ■ вам на этаж и, когда ведро удалится, садитесь в лифт.

Нажмите джойстик в желаемом направлении для того, чтобы войти в лифт, когда он остановится ■ ■ ■ этаже. Затем сразу ■ ■ ■ выйдите назад. В этом случае вы можете покинуть лифт, покрасить комнату ■ ■ ■ захватить вещь и вернуться в тот же самый лифт, так как у вас есть 2 секунды для того, чтобы проделать эту работу. Если вещь, которую вы желаете получить, находится справа от лифта, то вам необязательно полностью покидать лифт, так как достаточно наполовину высунуться ■ ■ ■ лифта.

В игре можно пользоваться прыжками. Причем длина прыжка составляет целую комнату. Это важно, когда вы прыгаете через паровые трубы. Подойдите вплотную ■ паровой трубе ■ прыгайте. Вы окажетесь в другой комнате.

Вы можете прыгать в лифты из подвала. Для этого встаньте возле одной ■ ■ ■ трех шахт лифтов ■ ждите, пока лифт опустится вниз — теперь прыгайте в него.

Крыша может быть использована в критической ситуации, чтобы избежать ведра ■ выбрать для себя лучшую ситуацию или позицию.

Немые ведра, могут передвигаться только слева направо.

Летающие полупинты — это маленькие летающие банки, которые пересекают экран по определенным траекториям ■ ■ ■ строго ■ ■ ■ определенное время. Они летают через комнаты около потолков ■ пола. Прыгайте ■ ■ ■ или пробегайте под ■ ■ ■ в последний момент времени, в зависимости от того, ■ ■ ■ они пролетают.

ЛЕСТНИЦЫ

Три лестницы расположены в полуподвальном помещении. По ■ ■ ■ можно подняться на первый этаж. Они стоят в шахтах лифтов. Когда маляр поднимается по лестнице, следите, чтобы избежать удара лифтом. С приобретением навыков, вы сможете совершенно спокойно взбежать по лестницам в лифт и прогуливаться по выбранным этажам.

КИСТИ ДЛЯ ПОКРАСКИ

Каждый игрок начинает игру с 10 кистями. Игрок получает 2 премиальные кисти за каждое законченное задание, но за каждую ошибку кисть теряется ■ маляр будет падать ■ шахту лифта, ■ подвал. Маляр также будет терять кисти, если вас ударит немое ведро, летающая полупинта ■ швыртель ведер, а также если вы ударитесь в паровую трубу или дымоход.

Покраска каждого здания строго нормирована. На первое здание вам отводится 60 секунд. Далее время на покраску каждого здания будет увеличиваться на 30 секунд. Время показывается в нижнем правом углу экрана. Последние оставшиеся 30 секунд игры показываются мигающими. Будьте бдительны!

КРАСЯЩИЕ ВАЛИКИ

Красящие валики приносят премиальные очки. С помощью их можно очень быстро покрасить комнаты. Однако, если некое ведро получит валик первым, вы теряете шанс получить лишние премиальные очки.

ЛЕТАЮЩИЕ ПОЛУПИНТЫ

Первую группу ведер, которую вы встретите в игре, — это летающие полупинты. Эти маленькие ведра летают через экран от одной стороны к другой. Они никогда не спускаются в подвал. Малея должен избегать летающие полупинты, прыгая над ними. Летающие полупинты появляются на каждом уровне игры и от здания к зданию количество их увеличивается. Перед разворотом они начинают мигать, предупреждая о своем возможном приближении.

НЕМЫЕ ВЕДРА

Двигаются немые ведра всегда в определенном направлении — слева направо. Первый раз они появляются в здании №2 на каждом уровне трудности игры и всегда присутствуют в последующих зданиях. Их движение хорошо предсказуемо. Если немые ведра вступают на второй этаж, то следующее появится на первом и т.д. Перемещаясь слева направо, они ожидают лифт в правой половине здания, чтобы спуститься или подняться на следующий этаж.

БРЕНДА

Бренда, дочь управляющего — большая шалунья. Она любит ставить отпечатки своих рук на свежеекрашенные стены. Конечно, игрок должен после этого перекрашивать стены и теряет, при этом, 20 очков. Бренда первый раз появляется при окраске здания №3 каждого уровня сложности и присутствует во всех остальных зданиях. Вы можете временно уговорить Бренду не пакостить, отвлечая ее от этого дела сахарным тростником. Коснувшись тростника, вы начинаете мигать. Во время мигания вы не можете красить, так как должны пройти с тростником к Бренде, коснуться ее и, только после этого можете продолжать красить. А чтобы передать тростник Бренде, вы должны войти в комнату или лифт одновременно с ней. Сахарный тростник отвлечет ее на 35 секунд, и она сможет ставить отпечатки рук на стенах, и вы должны за это время окончить окраску здания.

ШВЫРЯТЕЛЬ ВЕДЕР

Швырятель ведер является главой ведер. Он очень смел и преследует вас повсюду. Впервые швырятель ведер появляется на первом уровне трудности в здании №4, а далее присутствует везде. Его никогда нельзя уничтожить, но его можно временно поймать в ловушку в подвале между 3 лестницами. Для этого вы должны заманить его в подвал. Теперь быстро поднимите лестницу на первый этаж, избегая лифта и идите вправо или влево. Швырятель ведер будет заперт в подвале до тех пор, пока вы не потеряете вашу кисть или вы уйдете на другой конец здания.

ПАРОВЫЕ ТРУБЫ

Паровые трубы протянуты через центр этажа в определенных местах. Эти препятствия начинают появляться на 1 уровне трудности в здании №5. Малея будет спотыкаться о них и терять кисти, если вовремя не перепрыгнет через них.

ОБМАКИВАНИЕ КИСТЕЙ

При окраске здания (на каждом уровне трудности) кисть игрока будет становиться сухой после окраски комнат. В здании №7 — после 7 комнат и в здании №8 — после 8 комнат. Для того, чтобы обмакнуть кисть в краску, нужно просто коснуться большой кисти, выставленной в некоторых комнатах здания. Это даст возможность красить дальше.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

За игру надо покрасить 48 зданий. Эти здания разделены на 5 уровней трудности. Таким образом, каждый уровень трудности игры содержит по 8 зданий. Помните, вы можете выбрать любой уровень трудности, если пожелаете.

Первый: малея использует видимую краску. Он может сталкиваться с лифтом и прыгать в шахты, не теряя при этом своей кисти.

Второй: малея использует светлый лак (невидимая краска). Он может ударяться в лифты и прыгать в шахты лифтов, не теряя кистей.

Третий: все освещение отсутствует. Малея должен покрасить все восемь зданий в темноте. Он может сталкиваться с лифтом и прыгать в шахту, не теряя кистей.

Четвертый: малея использует видимую краску, но будет терять кисть, если столкнется с лифтом или прыгнет в шахту.

Пятый: малея использует светлый лак. Он будет терять кисть, если ударится в лифт или прыгнет в шахту.

Шестой: освещение отсутствует. Малея должен красить все восемь зданий в темноте. Он теряет кисть, если ударится в лифт или прыгнет в шахту.

Бренда. Старайтесь брать сахарный тростник, когда Бренда находится около лифта. Таким образом вы сэкономите время. Ждите до тех пор, пока она не начнет ставить свои отпечатки на стенах. Коснитесь сахарного тростника и дайте его ей. Пока она занята сахарным тростником, вы перекрасьте стену, на которой она успела поставить свои отпечатки.

Вы можете указать путь, по которому Бренда будет идти, когда она покинет лифт. Для этого: попытайтесь покрасить здание сверху вниз, начиная с правой стороны. Теперь отошлите своего малея можно дальше влево. Это послужит причиной того, что Бренда остановится в комнатах на левом краю и не сможет оставить свои отпечатки на стенах.

Светлый лак прозрачен и при работе малеяру трудно увидеть, где он уже покрасил.

На уровнях трудности игры №3 и №6 здания должны быть выкрашены в темноте. В этом случае отпечатки рук Бренды будут говорить вам, что комната покрашена.

Если играют два игрока, один может выйти из игры, оставив другого играть одного. Для этого нажмите „P“.

Для остановки игры нажмите „M“. Повторное нажатие „M“ возобновит игру.

BRUCE LEE

Богатства, таинственность и множество опасностей встречает Брюс Ли, который ищет сокровища колдуна и пытается разгадать тайну его бессмертия.

Первая комната и все последующие отделены друг от друга коридорами, дверями; единственным путем, ведущим от одной комнаты к другой, является сбор фонариков, подвешенных под потолком. Когда вы соберете все фонари (или, по крайней мере, некоторые из них) в данной комнате, двери приоткроются. Добравшись до одного из краев экрана, вы сможете обнаружить проход. В первых трех комнатах необходимо собрать все фонарики и только после этого двигаться дальше.

В процессе поиска колдуна вас постоянно будет атаковать человек, размахивающий палкой. Еще большую опасность для вас представляет Зеленый Ямо, который будет гоняться за вами для нанесения своих сокрушительных ударов. Уклоняйтесь и убегайте от этих ударов, чтобы затем, развернувшись, использовать всю мощь своих рук и ног и нанести ответный удар.

Отметим, что Ямо может выдержать только три ваших удара, а человек только два. После того как враги повержены, постарайтесь собрать побольше фонариков, иначе они повторятся и вам будет не до фонарей. Для перемещения по комнате (вверх, вниз, вправо, влево) вы должны использовать свисающие виноградные лозы, частицы, сменяющие направление своего движения случайным образом, или прыгать с ограды на ограду, получая при этом никаких повреждений. В помещениях, непосредственно прилегающих к комнате, в которой находится колдун, ждут всевозможные неожиданности. Избегайте ударов электрических зарядов, огненных ручьев, протекающих по полу, а также взрывающихся кустов, появляющихся и исчезающих в самых неожиданных местах.

Когда вы, наконец, достигнете комнаты с колдуном, остерегайтесь огненных шаров, излучаемых его глазами. Нажмите клавишу, уничтожающую колдуна, и его богатства станут вашими. Понаслаждайтесь вашей победой, но не забывайте, что следующее путешествие по крепости будет еще более трудным.

УПРАВЛЕНИЕ

Для отражения числа играющих нажмите клавишу „А“. Нажатие клавиши „В“ позволяет определить, кто будет вашим соперником: компьютер или оппонент. Различные комбинации клавиш „А“ и „В“ дают возможность получения до пяти режимов работы игры. Управление возможно как с клавиатуры, так и с помощью джойстика, и их выбор осуществляется клавишей „С“.

Клавиатура: О – влево, Р – вправо, Q – вверх, А – вниз, ряд клавиш от Z до M – удары ногой и рукой.

Выбор управления для оппонента производится клавишей „D“.

Для начала игры нажмите „ENTER“.

KICK – удар ногой. Если в это время вашего движения нажать клавишу джойстика, то удар будет нанесен именно в эту сторону.

SNOR – удар рукой. Если вы стоите на месте, то нажатие клавиши джойстика приведет к удару в ту сторону, куда вы смотрите.

LEAP – (прыжок) с одной возвышенности на другую, вызывается перемещением джойстика одновременно вверх и влево (вправо). Вы можете обнаружить, что Брюс избегает некоторых особо рискованных прыжков.

JUMP – (прыжок вверх) делается для сбора фонариков для того, чтобы дотянуться до виноградной лозы.

CHIMB – лазание вверх по виноградной лозе, расположенной над вами, осуществляется после перемещения джойстика вперед и удержания его в таком положении, пока не будет достигнута вершина. По лозе можно спускаться вниз и перемещаться по ней влево или вправо.

DUCK – приседание позволяет уклоняться от ударов ваших врагов, для этого надо переместить джойстик назад.

Отметим, что Брюс Ли может приседать, а Ямо – нет.

Пауза – „ENTER“.

Остановка игры и выход на первый экран осуществляется после совместного нажатия клавиш CS и BREAK.

Включение и выключение звукового фона производится клавишей SS.

В верхней части экрана слева направо отображается: число игроков, счет каждого из них и максимальный счет в данной игре, число жизней Брюса Ли, оставшихся до конца игры.

СЧЕТ

Фонарик	- 125
Удар рукой Ямо или человека	- 100
То же, но удар ногой	- 75
Проход в новую комнату	- 2000
Свалить с ног Ямо	- 450
Свалить с ног человека	- 200
Уничтожение колдуна	- 3000
Приземление на Ямо или на человека с палкой	- 50

После набора первых 40 000 очков (и после каждых 30 000 очков) вам сообщается, что вы становитесь „EXTRA BRUCE LEE“.

BUBBLE

Вы оказались запертыми в глухой комнате. Вдруг из левого верхнего угла комнаты появляется „пузырь-убийца“. Если он коснется вас, то вы потеряете жизнь (дается три жизни). Задача состоит в том, чтобы увернуться и расстрелять его из бластера. К вашему удивлению, если вы попали в пузырь, он уничтожается не сразу, а распадается на два-три пузыря, но меньших по величине. Теперь вам лавировать значительно сложнее, и надо! Опять, если вы попадете в эти пузыри, они распадутся на меньшие. Уничтожьте их, и они уничтожат вас.

На последующих стадиях, если вы благополучно пройдете первую, количество появляющихся пузырей увеличивается.

После ввода программы не спешите нажимать на клавиши и вы увидите демонстрационную игру. Посмотрев, нажмите „K“, если будете пользоваться при управлении игрой клавиатурой компьютера, или „J“, если управляете при помощи джойстика.

Управляющие клавиши:

А или J – влево;
D или I – вправо;

SPACE или BREAK – огонь.

Для возобновления игры нажмите „K“ или „J“ – для джойстика.

BUBBLE BUBBLE

Управление:

1. Клавиатура;
2. Синклер джойстик;
3. Кемпстон джойстик;
4. Курсор.

Для старта игры после набора управления необходимо нажать „1“ для одного игрока или „2“ для двух.

Вы управляете дракончиком, совершающим путешествие по многоэтажному лабиринту. Вы можете выпускать пузыри, которые уничтожают чудовищ. Монстры населяют весь лабиринт и мешают продвигаться дальше. Если вы уничтожите всех чудовищ в лабиринте, то провалитесь на следующий уровень. Во время игры в лабиринте можно найти для себя подарки (алмазы, чайники, короны, яблоки, мороженое и т.д.). Их надо собирать.

BUCKRODERS (ПЛАНЕТА МУХИ)

Загрузка стандартная. Эта игра является точной копией игры „ZOOM“, написанной для PC-подобных машин. Опять космическая тематика. Цель игры заключается в успешном прохождении вашим космическим кораблем различных секторов. Вам поручена разведывательная миссия.

В первом секторе вас ожидает непростая задача по преодолению гравитационных ворот. Необходимо точно войти между ними, не задев ни одну из стоек. В следующих секторах вам добавят забот летающие тарелки и другие технические конструкции внеземных цивилизаций. Ваше оружие – умелое пользование ручкой управления и точная стрельба по противнику. Помните: если вы не убьете их, то они сделают с вами нечто подобное. Вскоре вы покинете эту негостеприимную планету и выйдете в открытый космос. Там вас ожидают новые испытания, но средства борьбы вам знакомы, и, наверняка, со всеми проблемами врагами вы успешно справитесь.

Управление:

- 5 – влево;
- 6 – вниз;
- 7 – вверх;
- 8 – вправо;
- T – показ результатов;
- SPACE – огонь.

После высвечивания клавишей „ENTER“ вы можете выбрать управление джойстиком или от клавиатуры. В игре присутствует режим демонстрации, и, подождя несколько секунд после высвечивания меню, программа автоматически в него перейдет.

CAEZAR THE CAT (КОТ ЦЕЗАРЬ)

Жил на свете кот... Милое, пушистое животное, которое так любил и все настоящие коты, больше всего любило спать, греться на печке, съесть что-нибудь вкусненькое и запить молочком.

Но нашему коту не повезло; ему дали Цезарь и, хочешь не хочешь, он должен был его оправдывать, точить когти, бороться и побеждать.

А между тем, причины беспокойной жизни оказались очень знакомыми: необходимо покончить с армией мышей, которые заполнили дом его хозяина. Эта задача очень трудная и без нашей помощи Цезарю с ней справиться.

Мыши, как и все мыши вообще, нашли себе хорошее место для жилья, где сидят, спрятавшись за полкой с повидлом, пахучей колбаской, чем-либо другим, не менее аппетитным. Цезарь должен красться чрезвычайно тихо и осторожно, чтобы не всполошить мышей, после чего с радостным мяуканьем в подходящий момент кинуться на них.

Сложно по заставленным продуктами полкам чрезвычайно трудно, а сдвигание с места чего-либо или сбивание банки может для Цезаря кончиться чрезвычайно неприятно, поэтому что хозяева, в признание его бывших заслуг –

52

ЦЕНТРАЛИЗОВАННАЯ
СЕТЬ
РАЙОНА
г. Москвы

которые выражаются количеством очков — простит его). И так, видно, что поле борьбы очень неудобное — когда Цезарь прыгает высоко, он стучается лбом о потолок, когда спрыгивает с большой высоты — разбивает себе лапки (хотя и говорят, что кошки падают всегда на четыре лапы, но и они могут заболеть!).

Пойманных мышей Цезарь должен выносить из кладовки через специальную дверь. После каждой очередной десятки пойманных мышей раздается звонок будильника, и количество очков показывается на весах, стоящих на нижней полке. Цезарь должен сильно спешить, потому что чем больше времени уходит, тем больше вкусных вещей исчезает в прожорливых пастьх мышей. Он не может себе позволить даже короткого отдыха, потому что придется все начинать сначала.

Нужно помочь Цезарю победить мышей, потому что иначе его дальнейшая жизнь может протекать в помойке рядом с кладовкой.

CAPTAIN KELLY

Капитан космической службы безопасности Келли сидел дома и спокойно попивал кофе, как вдруг раздался телефонный звонок. Взволнованный голос диспетчера сообщил, чтобы капитан немедленно прибыл на космодром.

Через несколько минут Келли находился перед своим командиром и выслушивал обстановку. Командир сообщил, что на готовившийся к испытаниям корабль проникли роботы-шпионы, до испытания остался день и оно должно состояться во чтобы то ни стало. Келли, быстро одев скафандр и снаряжение, входит в корабль. С этого момента и начинается ваша миссия. Сразу предупреждаем: экономьте патроны, не забывайте о кислороде и энергии. Мигающие квадраты — это лифты, перемещающие вас с уровня на уровень.

Компьютер — с помощью его вы можете получить информацию о своем состоянии и местонахождении. Особо ценна информация о количестве роботов на каждом уровне.

Шприц позволяет вам увеличить уровень энергии, чтобы набрать энергию, надо как можно быстрее передвигать клавишами (джойстиком) вправо-влево.

Ружье дает вам возможность пополнить количество патронов.

Поршни пополняют ваш запас кислорода.

Чтобы убить на одном уровне много роботов, вам необходимо вступить с каждым из них в длительную перестрелку.

После ликвидации всех роботов вас ждут многочисленные награды и назначение командиром этого, освобожденного нелегким трудом корабля.

CAULDRON

За горами, за лесами, за реками, морями, в маленькой избушке на курьих ножках жила-поживала колдунья Орфидина. Жилось ей хорошо, как у дьявола за печкой. Был у нее приятель — колдун Пумпкин. Жил он в лесной глуши, недалеко от избушки. Они часто ходили друг к другу в гости. Но в последний раз Орфидина поругалась с Пумпкином, а тот со злости утащил ее новую метлу и ни за что не хотел отдавать. Орфидина поклялась, что она ему страшно отомстит, она долго думала о том, что бы это сделать, и однажды в старых книгах нашла рецепт зелья, которое сможет лишить Пумпкина колдовской силы. Таинственная формула гласила: «Возьми рога желтого оленя, глаза большой жабы, хвост ящерицы, кости великана и крылья летучей мыши. Сложи все в большой котел, разотри в порошок и вари на огне, взятом у дьявольского вулкана в полнолуние. Однако, запомни, что кости нужно собрать в чародейский ящик, а огонь принести в котелке, найденном в глубине склепа».

Волшебница отправилась на поиски. На старой метле она полетела через моря, горы, леса и доли. По дороге нападали на нее страшные чудовища и огромные птицы, с которыми приходилось сражаться, тратя при этом свою волшебную силу. Спасение находилось в животных источниках. Она знала, что составные части зелья можно отыскать только под землей. Орфидина собирала разбросанные там около входов в пещеру, гротов и склепов, осторожно приземляясь только на плоские поверхности.

На старом кладбище, полном духов, она увидела большой склеп. Вошла туда. Там было 28 помещений. Именно здесь она нашла кости великана (которых, однако, не смогла забрать), летучую мышь и котелок, потом она быстро полетела к дьявольскому вулкану и огнем. Там ее ожидал сюрприз — на самой низкой полке пещеры она обнаружила чародейский ящик. Обрадованная, она вышла через другую дверь и вернулась в склеп за костями великана. До дна было недалеко, поэтому именно туда она и отнесла свои сокровища. Усталая, Орфидина тем не менее отправилась на дальнейшие поиски. Она летела над океанами до тех пор, пока не достигла большого грота, состоящего из 11 помещений. Именно здесь находились жаба, рога золотого оленя и ящерицы. Теперь у Орфидины были все компоненты. Из последних сил она вернулась в свой домик на курьих ножках, все бросила в котел, разожгла огонь на очаге и стала ждать полнолуния.

Наступила желанная ночь. Шепча себе под нос заклинания, она варила зелье. Когда все было готово, Орфидина взяла кувшинчик с зельем и отправилась к Пумпкину, уговорила его выпить напиток. Пумпкин выпил и пропал, Орфидина, очень довольная удавшейся местью, забрала свою новую метлу и полетела домой. С той поры уже никто не лишал волшебницу покоя.

CAULDRON 2

Программа «Колдрон 2» — это продолжение игры «Колдрон».

В побежденном королевстве нашелся один смельчак (на самом деле — маленькая дыня, так это Королевство Дынь), который решил победить волшебницу, отобрать у нее волшебную золотую метлу и вернуть мир в солнечное государство. В ходе игры вы управляем этой подсакивающей дыней.

В начале игры у нас нет оружия и нам нужно найти магические силы, прыгая в середину искрящихся источников энергии. Каждое столкновение с чудовищем, которых полно во всем замке, приводит к убыванию сил в нашей маленькой дыне. Правда, чудовищ можно на короткое время лишить силы, стреляя в них магическим лучом, но они вскоре снова оживают и начинают нам мешать. В нашем распоряжении есть 6 дынь, когда очередная превращается в желтую лепешку (под ужасный смех колдуньи), в дело вступают следующие.

Замок, в котором нам предстоит действовать, — довольно большой (128 комнат), и хорошо было бы сделать карту, которая облегчит нам выполнение задания. Для того, чтобы победить колдунью, нам нужно найти 5 предметов: магическую книгу, ножницы, топор, щит и кубок, каждый из которых использовать соответствующим образом.

Дыня управляется при помощи клавиатуры (возможен выбор собственных клавиш) или при помощи джойстика. Функция «стрельба» имеет двойное значение: повышение высоты прыжка или стрельба магическим лучом.

Задание победить колдунью отнюдь не легкое и очень скоро оказывается, что запас из шести дынь маловат. Данная ниже поправка (она относится только к версии ZX СПЕКТРУМА) приводит к тому, что дыни будут возрождаться также быстро, как и чудовища.

В программу COPY-COPY записывается последний сегмент длиной 41986 со стартовым адресом 23650 (поправки предназначены именно для такой версии и вписываем роке 52974,0 (этот адрес содержит десятичное значение 61, что соответствует команде DEC A.)).

CHEQUERED FLAG

Игра представляет собой имитацию гонки, в которой вам предлагается пройти одним из известнейших в мире гоночных маршрутов. На экране вы увидите постоянно меняющиеся показания приборов на панели автомобиля. Следите за различными дорожными знаками, деревьями, километровыми столбиками, озерами и т.д. На трассе есть крутые подъемы, на которые необходимо взбираться, а затем спускаться. Следите за показанием приборов, чтобы избежать заносов и перегрева мотора.

Ваш автомобиль тщательно запрограммирован и точно копирует динамику настоящей гоночной борьбы. У вас

имеется выбор марки гоночной машины. Наибольшая скорость достигается при подходящем числе оборотов двигателя, лобовое сопротивление и сопротивление дороги учитываются. Для того, чтобы достигнуть оптимальных условий управления автомобилем, вам необходимо вовремя переключать скорости в коробке передач, чтобы поддерживать наиболее оптимальные обороты двигателя. Если вы будете делать повороты на большой скорости, то вы можете занести, но не волнуйтесь, вы можете выбрать автомобиль с автоматическим переключением скорости, но за счет потери мощности машины.

На вашем приборном щитке изображены точные аналогичные спидометра, тахометра, показателей топливного бака и температуры двигателя, индикатора выбора передачи, также таймер и счетчик поворотов на большой скорости, то вы можете занести, но не волнуйтесь, вы можете выбрать автомобиль с автоматическим переключением скорости, но за счет потери мощности машины.

МАСЛО. ВОДА

Если на шоссе вам попадаете масло или вода, это уменьшает сцепление колес с дорожным покрытием и может вызвать занос автомобиля, если вы попытаетесь свернуть.

СТЕКЛО

Наезд на стекло вызовет порчу шины, что приведет к неравномерному, прыгающему движению и серьезному затруднению в управлении автомобилем. Вам придется "хромать" на станцию тех. обслуживания, чтобы заменить колесо.

ТОПЛИВО

Если вы выбираете длинный маршрут, то следите за топливом и в случае необходимости остановитесь у станции, чтобы заправить машину топливом.

ПЕРЕГРЕВ ДВИГАТЕЛЯ

Движение с постоянно повышенным числом оборотов двигателя на низкой передаче приводит к росту температуры охлаждающей жидкости, и это может повлечь за собой разнос двигателя. Остановка на станции тех. обслуживания быстро охладит его.

СТАНЦИЯ ТЕХ. ОБСЛУЖИВАНИЯ

Подъезжайте к станции по обочине и остановитесь. Там автомобиль получит полное обслуживание, включая замену колес и заправку топливом, а также охлаждение двигателя.

МАРШРУТЫ

Десять маршрутов смоделированы со всемирно известных гоночных кольцевых автогонок на приз "Гран-При". Выбор маршрута производится клавишами "SPACE" и "ENTER".

1. БРАНДС ХЭТЧ.
2. ПСИОН ПАРК.
3. СИЛВЕРСТОНЕ.
4. МИКРО ДРАЙВ
5. ОСТЕРРИХРИНГ.
6. МОНАКО.
7. КЭМБРИДЖ РИНГ.
8. ПОЛЬ РИКАРД
9. САТУРН СЭНДЗ.
10. МОНЗА.

АВТОМОБИЛИ

"Форрети Турбо" исключительно мощный автомобиль, двигатель которого развивает мощность до 640 л.с. при 8000-10000 об/мин. Очень сложен в управлении. Рекомендуются для опытных водителей.

"Псион Пегас" новая марка, представляющая последние достижения в автомобилестроении. Развивает мощность до 560 л.с. при 5000-10000 об/мин. Имеет очень малое лобовое сопротивление. Скоростной автомобиль. Легок в управлении.

"Макфастер спец" автомобиль с автоматическим переключением передач. Идеальный автомобиль для новичков, участвующих в гонке. Тем не менее очень скоростной и надежный. Мощность до 500 л.с.

Выбор автомобиля производится клавишами "SPACE" и "ENTER".

УПРАВЛЕНИЕ АВТОМОБИЛЕМ :

- "0" — акселератор (газ);
- "1" — тормоз;

"M" или "S, SH".

"N" и "B".

"A"

"S"

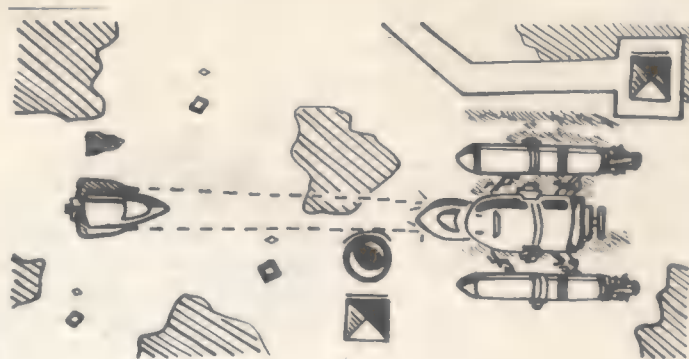
"F"

"D"

"H"

"H" и "T" вместе

- передача вверх;
- передача вниз;
- быстрый поворот налево;
- медленный поворот налево;
- быстрый поворот направо;
- медленный поворот направо;
- остановка, чтобы продолжить движение, нажмите еще раз;
- прекращение гонки.



CHESSE - ШАХМАТЫ

После загрузки программы на экране появляется изображение шахматной доски с расставленными фигурами. Можно начинать игру.

Компьютер спрашивает игрока, хочет ли он играть с начального положения или он хочет установить какое-либо другое. Нажмите клавишу "P" для начала игры, затем игроку задается вопрос — каким цветом фигур он будет играть? Нажмите "W" для игры белыми фигурами или "B" — для игры черными.

Запрашивается уровень, на каком хочет играть игрок. Выберите любую из клавиш от 0 до 9. Для быстрого ответа достаточно одного из низких уровней — от 0 до 3.

Позиция фигур на доске определяется использованием современной алгебраической системой условных знаков. Поле обозначено цифрами от 0 до 9 буквами от "A" до "H". Белая ладья всегда находится в начальном положении на поле A1. Поля обозначаются на экране. При выполнении хода нажмите на клавиши, соответствующие координатам (начать буквенными, затем цифровые клавиши). Сначала даются координаты местоположения фигуры, затем координаты поля, которое она займет. Никаких разделителей между начальными и конечными координатами нет, все происходит автоматически. После того, как ваш код сообщен машине, необходимая фигура будет передвинута и компьютер примет решение и покажет свой ход. Разрешены все соответствующие правилами ходы, включая рокировку и первый ход пешки на два поля. Программа не разрешает применение ходов, не соответствующих правилам. Рокировка достигается путем передвижения короля.

Сделав ход и заметив ошибку, вы всегда можете исправить ее, используя подвижную или неподвижную зачеркивающую клавишу. Ряд команд может быть применен на любом этапе.

Нажимая клавишу "R", вы можете спросить у машины, какой ход вам следует сделать. Она сделает этот ход на том уровне, на котором ведется игра. Клавиша "L" позволяет изменить уровень игры компьютера. Клавиша "Z" позволяет перенести ситуацию с экрана на печатающее устройство.

Клавиша "T" позволяет вам перенести позицию, имеющуюся на доске, на кассету с тем, чтобы продолжить ее позже.

Клавиша "X" означает выход из игры для отдыха, либо для установки на доске другой позиции.

Вы можете установить на доске любую позицию какую хотите. В начале игры или по окончании нажмите клавишу "X" для установления позиции.

Стрелки клавиш 5, 6, 7, могут использоваться подвиж-

но ■■■ неподвижно для того, чтобы двигать стрелку по экрану. Нажимая клавишу „С“, вы полностью очищаете доску от фигур. Стирающая клавиша вычеркивает фигуры ■■ позиции, которая была создана с помощью стрелки-указателя. При помощи клавиш „K, Q, R, B, N, P“ осуществляется введение фигур на доску. Клавиша „X“ означает выход из позиции.

CHIMERA (ХИМЕРА)

Какие-то враги и их грозный космический корабль крутятся на околоземной орбите. И есть кто-то, кто видел их и теперь должен дополнительно узнать, кто же такие пришельцы, а также сделать невозможными их несомненно враждебные по отношению к нам, землянам, намерения.

Чужой, вражеский космический корабль нужно уничтожить — задача ■■■■■ опасная. Для этого есть только две возможности: либо погубить врага, либо погибнуть ■■■■■ му. Итак, нужно отправляться на вражеский космический корабль.

Наш герой приближается к кораблю — но вот чудеса! — в него никто ■■■ стреляет. Очевидно, какая-то хитрость? Без приключений он попадает ■■ нижнюю палубу, двери за ним закрываются и... назад дороги нет. Нужно победить свой страх и начать выполнять трудное ■■ небезопасное задание.

Наш герой оказывается в огромном помещении, совершенно пустом. Он ■■■■ два выхода — налево ■■ направо, один напротив другого. Теперь самая важная задача — найти гаечный ключ.

Дорога очень долгая (четыре этапа) и только ■■ первый взгляд простая. Хотя кажется, что ■■■■■ покинул свой корабль ■■ никто ■■■ ■■ кого не будет стрелять, есть другие опасности: ■■ самые помещения, в которые нельзя входить — там ждет верная смерть. Враждебным становится даже время — кончаются запасы воды ■■ пищи, поэтому нужно торопиться.

■■■ предметы спрятаны, ■■ не видно, поэтому нужно тщательно обыскивать помещение ■■ помещением.

В нижней ■■■■■ экрана помещается информация, отражающая настоящий момент игры — количество воды ■■ пищи.

Трехмерная графика игры напоминает „Алиен 8“ и „Найт-ло“, однако ■■■■■ атмосфера игры показывает, что „Химера ■■■■■ доставить ■■■■■ большое удовольствие, хотя она ■■ так изыскана, ■■■■■ ее ■■■■■■■■■■ собирать.

CHOPPER

Эта игра похожа на предыдущую. В этой игре вы управляете вертолетом-спасателем, должны спасти пять ■■■ более человек (генерация числа человек случайна), которые находятся ■■ очень труднодоступных местах. В игре введен счетчик времени, ■■ если вы ■■ 999 единиц времени (примерно 200 секунд) не успеете спасти людей, то ■■ вертолет ■■■■■.

После того, как вы возьмете последнего человека, ■■ переходите в следующий лабиринт ■■ препятствиями. И ■■■■ продолжается ■■■■■■■■■■ раз.

Все препятствия в этой игре движутся, поэтому пройти ■■ без тренировки очень трудно.

Но ■■ пугайтесь, а попытайте счастья.

CHUCKMAN (МИНЕР)

Главное действующее лицо игры — минер, целью которого является обезвреживание бомб ■■ того, ■■■ у него кончилась энергия ■■ время. Чтобы обезвредить бомбу, минер сначала должен найти чемоданчик ■■ инструментом, без которого он взорвется, т.к. ■■ ■■■■■ вывернуть взрывателя.

Лабиринт, по которому бьется минер, примерно ■■ 16 раз больше, чем показано ■■ экране. Но ■■■■■ увидеть большую его часть, если ■■■■■ клавишу обзора. Однако, чем больше ■■ ■■■■■■■■■■ обзор, тем больше расходуете энергии.

В лабиринте минера преследуют ■■■■■ неприятности. Его ■■■■■■ настигнуть ботинко-убийца, ■■ может прова-

литься в бездонную яму. И в том, ■■ ■■ другом случаях он теряет жизнь. Правда, яму можно засыпать песком ■■ найденной тачки, ■■ от ботинко-убийцы спасет сапог-скороход. Но пользоваться ими можно лишь раз, ■■ потом опять искать эти предметы ■■ лабиринте.

В правой части экрана есть табло, которое показывает число обезвреженных бомб, количество набранных очков, предметы, собранные минером, количество энергии и остаток времени.

После ввода программы появится меню:

- | | |
|---|--|
| A | — уровень игры 1 ; |
| B | — уровень игры 2 ; |
| C | — уровень игры 3 (самый легкий) ; |
| D | — управление кенп-стон джойстиком ; |
| E | — управление с клавиатуры компьютера ; |
| F | — инструкция игры . |

Нажав клавишу „F“, вы увидите инструкцию, теперь ■■■■■■■■■■ „ENTER“ и вы увидите действующих персонажи:

- Ботинко-убийца .
- Сапог-скороход .
- Бомбы .
- Энергия .
- Лопата .
- Ящик с инструментами
- Яма .

Нажмите „ENTER“ ■■ появится таблица управляющих клавиш:

- | | |
|------------|---------------|
| Q | — вверх ; |
| A | — вниз ; |
| C | — влево ; |
| B | — вправо ; |
| SPACE | — обзор ; |
| CAPS SHIFT | — ? ? ? ? ; |
| H | — остановка ; |
| S | — старт . |

При наборе нужного количества очков ■■■■ предоставляется возможность вписать свое ■■■■ в таблицу лучших результатов.

CHUKIE 2/2

Игра называется „Шоколадная фабрика“. Чтобы попасть на фабрику, вам необходимо взять кость ■■ отнести ее собаке, которая лежит возле ворот. Когда собака отвернется, вы ■■■■■■■■■■ попасть на фабрику. ■■ следующей комнате ■■ должны собрать необходимые компоненты: молоко, сахар ■■ какао, засыпая ■■ в соответствующие емкости, причем можно иметь не более одного ингредиента.

В каждой новой ■■■■■■■■■■ игрока ждет много интересных ■■ сложных препятствий.

COBRA (СТАЛОНЕ)

Сюжет: полиция не ■■ силах справиться с преступностью в Америке. Не связанный условностями закона Сталоне ■■■■■■■■■■ свой порядок.

В настоящем кинофильме Сталоне поливает улицы огнем ■■ из автомата, чтобы оделать их безопасными для пешеходов. В игре ■■ должны бежать по этим улицам, избегая смертельных препятствий — грома ■■ ножами, летающих ракет ■■ ■■■■■ с гранатометами. Есть еще какие-то таинственные колясочки, снующие туда сюда по экрану, — ■■ трогать нельзя! В игре три сцены: город, пригород ■■ фабрика. Чтобы успешно расправляться с преступниками, надо собирать контейнеры, чем-то напоминающие гамбургеры, хотя ■■■■■■■■■■ у ■■■■ намного более смертоносная. Но это все очевидно. Немногим менее очевидно, что вашей целью, кроме ■■■■■■■■■■ избивания всякой шпаны, является спасение прекрасной Ингрид от Джека-потрошителя.

COMBAT

Игра COMBAT — это очень сложная и интересная игра. В эту игру можно играть неопределенно долго, ■■ при этом вы будете испытывать ■■■■■■■■■■ интерес ■■ ней. Вы управ-

ляете вертолетом и находитесь в зоне одного ■ крупнейших сражений. Ваша цель — уничтожение ■■ можно большего количества вражеской силы и техники.

Перед вами карта, вражеские войска на ней показаны как темные точки и крестики. Перед вылетом необходимо записать координаты базы, где вы находитесь, так как потом ■■ трудно будет найти.

Для того, чтобы взять оружие, вам необходимо после появления первой картинки плавно посадить вертолет. Перед ■■■■ появится выбор ■■ нескольких типов вертолетов ■ их технические характеристики. Затем необходимо нажать два раза клавишу „ENTER“. На экране начнут мигать различные виды оружия. Переключить их можно клавишей „ENTER“. Если вы хотите взять какое-либо оружие, то, нажимая клавиши J, K, L, выберите столько, сколько вам нужно, но не более 2145 кг.

Затем, нажав клавишу „SPACE“, вы начнете боевые действия. Перед вами будут столбцы с буквами сверху, они находятся в нижней центральной части экрана. Сверху и снизу будут две черточки. Нажимая клавиши „1“ или „2“, вы можете выбрать оружие. Не задерживайтесь и отправляйтесь в путь, но ■■ забывайте изредка залетать на базу подзаправиться.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

UP — подъем вверх.
DOWN — спуск вертолета вниз.
LEFT — поворот влево.
RIGHT — поворот вправо.
FASTER — газ вперед.
SLOWER — газ назад.
ENABLE — включение карты. WEST, EAST, NORTH, SOUTH — управление сдвигом карты (сверткой).
FIRE — огонь.
ARM LEFT — выбор оружия (сдвиг стрелки влево).
ARM RIGHT — выбор оружия (сдвиг стрелки вправо).
SIGHTON — включение прицела.
PAUSE — пауза вкл./выкл.
SOUND — звук вкл./выкл.
MESSAGE — сообщение о состоянии экипажа.
BASE MANNING, BASE POSITION, BASE NUMBER — сообщения о состоянии вертолета ■■ базы.

COMBAT LYNX

В начале игры ■■ можете выбрать один из четырех уровней квалификации, ■ также:

— S — записать игру на ленту для дальнейшего продолжения;

— L — загрузить игру ■■ продолжить ее с места последней остановки.

— K — запретить функции управления ■■ любыми клавишами. К ■■■■ функциям относятся:

FASTER — ускорение;
SLOWER — замедление;
WEST — восток;
NORTH — север;
SOUTH — юг;
ENABLE — возможность;
FIRE — огонь;
MESSAGE — сообщение;
BAZE MANNING — посадка людей;
BAZE POSITION — основная позиция;
ARM LEFT — вооружение левого борта;
ARM RIGHT — вооружение правого борта;
SIGHT ON — передний обзор;
UP — верхний обзор;
RIGHT — правый обзор;
LEFT — левый обзор;
DOWN — нижний обзор;
PAUSE — пауза;
SOUND — звук;
BAZE NUMBER — основное число.

COMMANDO

Загрузка стандартная. Вы, наверняка, помните кульминационный момент одноименного фильма — Джон Метрикс прорывается в глубину острова, где расположена база террористов. Специалисты фирмы „IMAGINE SOFTWARE“ предоставляют ■■ возможность побывать в ситуации, похожей

на ту, в которой действует герой Арнольда Шварценеггера. База противника поделена на сектора, отделенные друг от друга стальными воротами, чтобы пройти через них, необходимо уничтожить всех террористов, охраняющих дорогу ■■ воротам, всех перед воротами, а также тех, кто атакует вас из следующего сектора после открытия ворот. После выполнения этой задачи управление блокируется, Коммандо входит в ворота. А на экране появляется надпись: „Сектор 1 завоеван, переход в сектор 2“, где вы продолжаете выполнение задачи. Вы вооружены автоматом ■■ гранатами. Выстрел из автомата производится клавишей „FIRE“, ■ метание гранаты — длительным нажатием той же клавиши. Противник вооружен сильнее: кроме стрелкового оружия он имеет минометы, гранатометы, расположенные ■■ местности и в инженерных сооружениях — ■■ каменными брустверами, в окопах, дотах, блиндажах ■■ т.д. За уничтожение ■■■■ террориста вы получаете очки — от 200 и выше в зависимости от его „звания“ (индикация цветом фигурки). За уничтожение образцов техники ■■ захват ящиков с боеприпасами также идут очки — по 1000 за каждый (одновременно вы пополните свой боекомплект).

ВНИМАНИЕ: ■■ пытайтесь разрушить ворота ■■ стены — они слишком мощные, обходите мотоциклистов, броневики. Не стойте на одном месте — вас уничтожит граната. В начале у вас 5 „запасных“ жизней, при наборе (в течение 1 жизни) 10000 очков, вам предоставляется еще одна.

Итак, вперед, на защиту демократии!!!

CONQUEST

„CONQUEST“ — это довольно сложная игра с многочисленными правилами. Чтобы освоить ■■ наилучшим образом, она разбита ■■ несколько уровней сложности. Каждый уровень добавляет несколько правил.

Мы рекомендуем хотя бы по одному разу сыграть на каждом уровне ■■ не переходить к последующему, не освоив предыдущий. Не судите по игре по первым уровням. Они разработаны для того, чтобы можно было лучше освоить игру.

ПРАВИЛА УРОВНЯ 1.

На экране изображена карта Средиземноморья. Она разбита на квадраты (20х30). Существует 2 типа полей, суша и вода. Суша — это квадраты, на которых есть хотя бы немного зеленого цвета, по ним разрешается перемещение. Вода — это поля, закрашенные только в синий цвет, по ним перемещение невозможно.

В игре есть возможность наложения сетки на игровое поле ■■ возможность выделения области воды для координации ваших перемещений.

Игра начинается ■■ выбора места для будущей столицы (этот квадрат закрашивается черным цветом). Столица может содержать одну армию или „легион“, который может перемещаться по 4 направлениям курсорными клавишами 5, 6, 7, 8. Это первый легион. Им командует император. Он окрашен в пурпурный цвет. Когда он перемещается на зеленое поле, то завоевывает его, и оно окрашивается в красный цвет, после завоевания 5 полей, налоги с них позволяют создать новый легион II. Он возникает в столице. Им командует один ■■ имперских генералов. Легион окрашен в черный цвет и имеет римскую цифру, обозначающую его номер. По мере захвата очередных 5 полей создаются все новые ■■ новые легионы.

По мере утраты территории легионы могут исчезать, потому что их не ■■ что содержать. Через несколько лет империя начинает приобретать некоторую форму.

Обычные легионы (II, III, IV и т.д.) могут перемещаться только ■■ 1 поле за 1 ход, в то время как императорский легион может перемещаться ■■ неограниченное количество полей, но только в пределах империи. Если нажать 0 вместо курсорной клавиши, легион остается на месте.

Максимально возможное количество легионов 16.

Завоевание соседних полей всегда бывает успешным, но варвары могут совершать набеги на границы империи и отвоевывать отдельные поля, не защищенные ■■ данный момент гарнизоны. По мере развития игры эти атаки становятся более частыми. Направления атак варваров такие же, как и направления атак легионов (они не могут нападать по диагонали).

Цель игры-завоевать 100 полей ■■ как можно быстрее. После окончания игры рассчитывается ваш коэффициент

мастерства, при этом учитывается затраченное время, уровень сложности и сложность исходной позиции (местоположение столицы).

Таковы правила уровня 1. После просмотра этой части инструкции вам предлагается нажать:

- R — повторить инструкцию;
- L — загрузить основную программу;
- C — продолжить просмотр инструкции.

УРОВЕНЬ 2.

Пройдя успешно уровень 1, вы, наверное, поняли значение таких стратегических факторов, как центральное положение столицы империи, расположение линии легионов по границе империи, а также научились использовать естественные условия моря и края игрового поля.

На уровне 2 добавляются некоторые суровые реалистичности войны. Легионы по-прежнему непобедимы, но командиры могут погибать в боях (10% вероятности).

Перед каждым очередным ходом вы можете посмотреть послужной список каждого генерала. Это выполняется клавишей „R”.

Если генерал погиб, то это никак не отражается на легионе, только новому офицеру, взявшему командование на себя, присваивается 0 боевой опыт. Если же погибает император, то императором провозглашает себя наиболее опытный генерал. Обычно другие генералы резко против этого возражают, в результате этого начинается гражданская война „CIVIL WAR”. В этом случае примерно половина легионов может отколоться и пойти за мятежными генералами, они перекрашиваются в зеленый цвет. В этом состоянии они не повинуются вам, то есть неподвижны. Привести их к повиновению можно только победив легионом, оставшимся лояльным, если у его командира боевой опыт больше или равен опыту командира мятежного легиона. Если мятежный легион побежден, то его командира казнят, легион становится лояльным, а во главе его ставится офицер, которому присваивается 0 боевой опыт. Если мятежный легион побеждает, то лояльный легион погибает и должен быть сформирован заново в столице империи. Это один из случаев, когда легион может полностью погибнуть.

Гражданская война может вспыхнуть, если какой-нибудь генерал переживет 10 лет и решит, что он достаточно могуч, чтобы сместить императора. В этом случае император может быть жив.

Надо регулярно проводить проверку послужных списков своих генералов. Разумеется, боевой опыт императора может быть больше 10 и без возникновения гражданской войны.

Мятежные легионы хоть и не повинуются вашим приказам, но все-таки несут службу по защите границ от варваров.

Это правила уровня 2. Дальше предлагается нажать „R”, „L” или „C”.

УРОВЕНЬ 3

Играв на уровне 2, вы, вероятно, научились вовремя отзываться генералов, когда рейтинг достиг 9, экономно использовать императора, чтобы не вызвать гражданской войны.

Если император в течение нескольких лет воздерживается от боев, он может стать непопулярным в армии и пасть жертвой покушения „ASSASSINATION”.

Далее предлагается нажать „R”, „L” или „C”.

УРОВЕНЬ 4

Здесь добавляются враждебные империи. Их может быть 3, они окрашены в пурпурный, желтый и голубой цвета. Впервые они появляются через несколько лет после основания вашей столицы и начинают развиваться за счет захвата территории варваров.

Если они входят в контакт с вашей территорией, то могут захватывать участки, не защищенные гарнизонами.

Вражеские империи могут захватывать территории, на которых стоят лояльные императору легионы и крепости, но во время гражданской войны они могут захватывать любые крепости и побеждать мятежные легионы. В этом смысле они более опасны, чем варвары.

Крепость может быть построена на месте легиона вместо его хода. Это делается нажатием клавиши „F”. При этом опыт командира легиона увеличивается на 1. Это может стать причиной гражданской войны.

Если крепость захвачена противником соответственно изменяется цвет фона поля.

Всего в игре может быть построено до 10 крепостей.

Далее „R”, „L” или „C”.

УРОВЕНЬ 5.

Здесь появляются эпидемии „PLAGUE”. Они возникают примерно каждые 10 лет и уничтожают все на пути своего распространения. Легионы, пораженные эпидемией, погибают и вместо них в столице формируются новые.

Это правила базовой игры. Далее „R”, „L” или „C”.

ПРАВИЛА УСЛОЖНЕННОЙ ИГРЫ

Здесь остаются в силе правила уровня 5. Добавляется возможность постройки морских портов. Этим обеспечивается возможность быстрой переброски легионов морем, что необходимо при эпидемии или во время гражданской войны. Порты строятся также и крепости. Клавиша „P”. Возможна постройка 20 портов, но для содержания каждого необходимы налоги с 10 полей, они вычитаются из общей суммы. Можно построить дополнительные крепости до 50, для каждой необходимы налоги с 2 полей. Помните, что для содержания 16 легионов вам необходимы налоги с 75 территорий (1 легион содержится за счет столицы).

В начале каждого года изображается размер налогов, при этом расходы на порты и крепости уже вычтены, так что по его величине вы можете судить о количестве доступных легионов.

Когда легион вступает на квадрат, отмеченный порт, он погружается на корабль (корабль имеет тот же символ, что и порт, но окрашен в цвет легиона).

Теперь он имеет возможность неограниченного перемещения в пределах открытого моря. Движение по морю прерывается при достижении квадрата, помеченного как суша. Если на нем построить порт, то движение будет продолжено.

Так можно строить каналы по суше, если устанавливать порты в одну линию. Порт можно построить на любом участке суши. Это уже ваша задача как вы будете обеспечивать выход из порта в море.

Это все правила игры. Нажмите „L”, а затем любую клавишу и загрузите остальную программу.

После ее загрузки появится вопрос, не желаете ли вы продолжить ранее начатую игру? Да „Y”, нет „N”, если „Y”, то запустите ленту дальше. Если „N”, то появится запрос уровня сложности (от 1 до 5). Введите уровень. На экране появится краткая сводка правил для данного уровня. После этого появится меню:

- S — запись состояния игры на ленту;
- G — наложение сетки на карту;
- O — изображение участков открытого моря;
- R — просмотр послужного списка генералов;
- F — построить крепость;
- D — показать крепость;
- 5, 6, 7, 8 — движение на запад, юг, север, восток;
- 0 — без движения;
- P — построить порт.

Далее идет запрос, нужна ли распечатка игры на принтере „Y/N”.

Затем идет ввод координат столицы. Сначала по вертикали от 1 до 20, затем по горизонтали от 1 до 30. После этого запрос, согласны ли вы с этим „IS THIS O. K.”? Ответ „Y” или „N”.

ССОКІЕ

Шеф-повар Чарли хранит все ингредиенты для приготовления пищи в буфете, позволяя им выйти наружу, только когда желает их приготовить. Без сомнения, это создает веселый беспорядок, так ингредиенты выскакивают из буфета, таща за собой всякого рода хлам и ящики буфета.

Бедный Чарли! Он должен ошарашивать их мучными булками и заталкивать в чашку для смеси, т.к. если они попадут в мусорный бак, то будут съедены „мусорным монстром”. Если какой-либо ингредиент или мусор попадет в тесто, то счетчик ингредиентов изменится и Чарли придется работать намного быстрее, если он собирается испечь все-таки свой пирог.

Выбор игры:

- 1 — один игрок;
- 2 — два игрока;

- 3 — клавиатура ;
- 4 — джойстик кампстон ;
- 5 — джойстик курсор ;
- 0 — старт игры.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ:

- ? — движение Чарли влево ;
- 0 — движение Чарли вправо ;
- E — движение Чарли вниз ;
- P — движение Чарли вверх ;
- T — швыряние мучных бомб.

Служебные клавиши, кроме „ENTER“ — временная остановка в игре.

C O S M I C

На ваш корабль напали космические пираты и хотят растащить ваши ракеты. Если они утащат корабль, то вы теряете жизнь. На космодроме находятся три ракеты (три жизни), в окружении космических катеров. Пираты не могут добраться до ракет, пока не растащат катера. Тем самым предоставляется возможность отражать нападение. За каждый сбитый корабль пиратов вам назначается премия:

- За синий — 10 очков.
- За зеленый — 20 очков.
- За красный — 30 очков.
- За летающую тарелку — 50 очков.

КЛАВИШИ, УПРАВЛЯЮЩИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ КОРАБЛЯ ОХРАНЕНИЯ:

- | | | |
|------------|---|---------------------|
| CAPS SHIFT | ← | влево ; |
| Z | → | вправо ; |
| SPACE | | огонь ; |
| S | | старт ; |
| A | | возобновление игры. |

Теперь, используя управляющие клавиши, подгоните мигающую стрелку под одну из цифр, обозначающих уровень силы противника. Выбор закрепляется клавишей „SPACE“.

- 1 — обычные ракеты пиратов.
- 2 — летающие тарелки и обычные ракеты пиратов.
- 3 — обычные и скоростные ракеты пиратов.
- 4 — все выше перечисленное.

Затем таким же образом выберите уровень сложности игры (от 1 до 6) и количество играющих (1 или 2).

После окончания игры, занесите свое имя в таблицу лучших результатов.

C O S M O Z O I G S

С вашего космического корабля был выпущен космоктер-разведчик, который должен был наблюдать за поведением инопланетных кораблей. Проводя эксперимент, разведчик произвел выстрел в один из кораблей инопланетян. И тут началось! Теперь задача космоктера состоит уже в том, чтобы отбиться и остаться в живых.

За каждый сбитый корабль инопланетян разведчику начисляются очки.

После загрузки программы на экране появляется таблица лучших результатов. Нажмите „ENTER“.

Теперь выберите уровень сложности игры (от 0 до 9)

набором соответствующей цифры на клавиатуре компьютера и нажатием после этого „ENTER“.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- 6 — поворот влево ;
- 7 — поворот вправо ;
- 8 — остановка ;
- 9 — продвижение вперед по ходу катера ;
- 0 — огонь.

Сверху на экране показываются количество набранных очков и рекордный счет.

После набора соответствующего количества очков появляется возможность внести свое имя в таблицу лучших результатов. Набор имени производится на клавиатуре компьютера (не более 16 символов). А после набора имени нажмите „ENTER“.

C R I S T A L C

В давнее-давнее время в одном из королевств был бездетный король. Он очень страдал от этого, но все заморские врачи ничего не смогли сделать. Единствен-

ным человеком, который мог бы помочь в этом, оказалась старая колдунья. Но она никогда ничего не делала бесплатно. Колдунья согласилась помочь королю, но за свою услугу она запросила будущего принца, когда ему исполнится 20 лет. Делать было нечего и король согласился, надеясь, что колдунья об этом забудет.

Маленький принц рос красивым и здоровым, но покоя у короля не было. В 19 лет король рассказал всю правду принцу, и принц решил сделать все от него зависящее, чтобы уничтожить колдунью и успокоить отца.

С этого начинается „CRISTAL C“, в которой вы управляете принцем, и свое упорство превращенным колдуньей в медведя.

Для того, чтобы расколдовать принца и придать ему человеческий облик, нужно пройти все комнаты замка, собрать все необходимые предметы, размещенные в них.

У вас есть 5 жизней и вы должны собрать все предметы в 50 зонах. Собираению предметов вам будут препятствовать злые духи, посланные колдуньей. Вы можете перемещаться по лабиринтам, подниматься и опускаться на лифтах.

Цель игры поставлена довольно отчетливо. А вот добиться результатов и, уничтожив колдунью, стать человеком, вы сможете только достигнув мастерства в этой игре.

C Y B E R R A T S

Цель игры — маневрируя лазерной установкой, сбить как можно больше кибернетических крыс. В своей тактичной боя с ними используйте для прикрытия зеленый кустарник, так как через него крысы не могут пролезть. За каждую уничтоженную киберкрысу начисляется соответствующее количество очков. Вам предоставляется 3 попытки.

Сверху экрана — на табло — высвечивается набранное количество очков в данной игре, и чуть правее — рекорд, достигнутый в предыдущих играх.

После загрузки программы сделайте выбор режима управления игрой. Для этого нажмите:

- 1 — если используете клавиатуру компьютера ;
- 2 — если используете AGF джойстик ;
- 3 — если используете кампстон джойстик .

После этого появится следующая таблица, по которой можно задать условия игры для двух игроков — нажмите „2“.

Для начала игры используйте клавишу „S“.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- S — старт игры ;
- 5 — перемещение установки влево ;
- 6 — вниз ;
- 7 — вверх ;
- 8 — вправо ;
- 0 — огонь ;
- E — временная остановка в игре.

C Y B E R U M

В далеком космосе существует туманность Амеба, состоящая из совокупности звезд и планет системы Ганна. Эта уникальная во всей Вселенной группа планет и темных звезд отделена плазменной энергетической решеткой. Каждая планета этой далекой системы является составной частью антиэлемента кибертрона. Энергия этого элемента огромна и поэтому многие цивилизации пытались завладеть хотя бы одной малой планетой системы Бетта, тратя на это большое количество своих ресурсов. Никогда никому еще не удавалось проникнуть сквозь плазменную решетку и стать властелином Вселенной.

Все то, что расположено по ту сторону решетки, получило название „Зеборема“.

Зеборема не отдает добровольно свои кибернетические кристаллы, являющиеся основной частью энергии загадочной системы и учитывающей все материальные объекты, проникающие ее защитную решетку.

Давным давно было начато строительство гигантского транспортного космического корабля, способного вывезти драгоценные кристаллы, принадлежащие Зебореме. На это ушло много лет и человеческих жизней. Наконец, эти работы завершены и главный компьютер корабля выдает команду на начало путешествия к далеким мирам.

Энергетические установки звездолета способны противостоять страшным энергетическим ~~ударам~~ Бетта-Ганна системы, кроме того, он оснащен мощным лазерным оружием.

УПРАВЛЕНИЕ

1. Клавиатура:

Z, C, B, M — влево;

X, V, N, S — вправо;

A, S, D, F — вверх;

Q, W, E, R, T — использование лазерной фотонной торпеды;

1. 2...0 — использование плазменного луча;
SC, BREK SPACE — пауза.

2. Джойстик — любой тип.

CYCLONE

Игра CYCLONE поможет вам развить свою реакцию и глазомер. С помощью этой игры вы сможете научиться ходить по карте и проверить, насколько у вас развито чувство трехмерного пространства.

Вы летчик, который получил сообщение, что в районе, в котором вы находитесь, пронесся страшный циклон и вам необходимо спасти людей и ценный груз.

Циклон начал уже свое разрушительное действие и в начале игры вы находитесь среди почти затопленных водой островов.

Вашей целью является ~~спасение~~ людей и пяти ящиков с полным грузом. Для этого необходимо облететь ~~все~~ острова и забрать и себе на вертолет людей и груз. Вам необходимо опасаться циклона, степень опасности показывается красной линией внизу экрана. Чем она меньше, тем меньше опасность и дальше циклон.

После обнаружения людей, вы должны накрыть их тенью от своего вертолета, затем, когда это условие будет выполнено, у вертолета появится веревка с крюком на конце. Вы должны очень осторожно спускаться (но не садиться ~~на~~ остров), так чтобы крюк коснулся человека и он мог залезть на вертолет.

Если у вас будет заканчиваться горючее, то для заправки вертолета на некоторых островах есть посадочные площадки, ~~туда~~ можно садиться.

Так же как и в случае спасения людей, ~~вам~~ нужно подвести тень вертолета так, чтобы она поместилась на белом квадрате и осторожно опускаясь, сесть на него.

После выполнения задания игра начинается заново.

DAM BUSTERS

Ваша цель — германская система дамб, задача — вывести ее из строя. В результате надо нарушить промышленную и военную инфраструктуры германской военной машины.

DAM BUSTERS — это не просто еще один имитатор полета со своими эффектами. Во время полета вы играете роли пилота, переднего и заднего стрелков, бомбометателя, штурмана и инженера. Вы должны все это делать, летя над вражеской территорией, где постоянно рыщут прожектора и разрываются снаряды.

Вы должны поднять бомбардировщик с земли и вести в сторону Франции и Германии. Вы должны будете поддерживать связь со своим инженером и проверять, не слишком ли высока нагрузка на двигатели, в случае, если в них попадет снаряд.

Как штурману вам надо будет отмечать свою позицию на карте и командовать пилоту изменять курс при необходимости. Это ~~должно~~ показаться легкой работой, но не забывайте, что вы должны одновременно вести самолет, ища города, промышленные центры и дамбы.

Передний и задний стрелки выполняют похожую работу: когда вы обнаружите вражеский комплекс, вы должны будете взять и роль и расстреливать прожектора, аэростаты и истребители неприятеля. Пилот должен остерегаться пролетать слишком близко от городов, даже если ~~ваша~~ наклонности ~~к~~ стрелка — разносить все на мелкие кусочки.

Если ~~вы~~ будете следить ~~за~~ приборами, у вас может заглухнуть или перегреться мотор, вы можете врезаться в землю или, в лучшем случае, утонуть на обратном пути в Англию.

У каждого члена экипажа есть свой экран, полный приборов, которыми можно управлять с помощью клавиатуры и джойстика. Вы должны просматривать и время от времени. Это не так тяжело, как кажется. Управление ~~очень~~ чувствительное и на самолете летать легко. С атаками вражеских орудий и прожекторами можно быстро справляться, ~~если~~ у вас есть несколько часов летного опыта.

Когда ~~вы~~ найдете дамбу, вам надо очень точно рассчитать свой полет. При скорости 232 мили в час и высоте 60 футов вы должны сбросить бомбу не долетая точно 800 ярдов до дамбы. Практика отточит ваше искусство захода на цель.

DAM BUSTERS — отличное развлечение, которое можно рекомендовать каждому. Любители трех видов игр — аркадной, стратегии и имитации найдут здесь то, что ~~им~~ надо.

DAN DARE

Игра „DAN DARE“ напоминает уже известные игры „SABOTER I“ и „SABOTER II“. Лабиринт игры состоит из пяти зон.

Цель игры заключается в том, чтобы заложить в ядерный реактор пять частей взрывчатки, которые находятся в каждой из зон.

В начале игры вы попадаете в 1-ую зону. Снизу находится реактор с пультом управления. Это охраняемый объект, по всем зонам перемещаются охранники. В некоторых коридорах есть лифты, на которых указано направление перемещения. В зоне также есть взрывчатые вещества, боеприпасы, ~~и~~ ~~и~~ ~~и~~. Найдя взрывчатку, заложите ее в пульт и можете спокойно покидать зону по направлению и другой. Выход в 3-ю зону возможен из 1-ой. О переходе из зоны в зону выдается сообщение.

Конечно, есть и свои сложности — выход из первой зоны в третью. Он осуществляется на лифте из 2-этажной комнаты, который ездит только вниз со второго этажа комнаты. С закладкой взрывчатки открываются двери в следующую зону.

В рекламе эту игру фирма-изготовитель заявила, что основным достоинством этой игры является запоминание последнего экрана, то есть, в случае вашей гибели вы будете выброшены в этой же зоне и с тем же результатом, что и до гибели. Это очень удобно, ибо жизнь героя растягивается до поры, пока он не выполнит задания.

Начиная с третьей зоны в помещениях появляются летающие мины, которые нельзя уничтожить, а только можно остановить на некоторое время, стреляя в них.

В четвертой зоне установлены пулеметы, но их можно уничтожить, подпрыгнув вверх и выстрелив из автомата.

После закладки пятой части взрывчатки в пульт управления, откроется дверь, через которую можно выйти на крышу и покинуть планету на ракете.

Через пять секунд произойдет взрыв и планета исчезнет, после чего можно считать задание выполненным.

DEATH CHASE

Вы, опытный патрульный, несете свою нелегкую службу на прифронтовой полосе. Внезапно вы обнаружили двух диверсантов, однако допустили ошибку, попытались захватить их на месте диверсии. Воспользовавшись ею, они спасаются бегством. Они прорываются к линии фронта на мотоциклах, и до нее всего ~~на~~ ~~несколько~~ десятков километров. Вы бросаетесь за ними в погоню. Обнаружив вас, эти бандюги скрываются в лесу. Лавируя между деревьями они пытаются сбить вас со следа, но вы опытный гонщик и оторваться от вас не такое уж простое дело. Погоня может проходить и днем и ночью. Диверсанты успели по радиации сообщить, чтобы их в определенном месте прихватил вертолет или танк. В связи с этим задача несколько усложнилась, и остается теперь только одно — уничтожить и диверсантов, и технику.

В игре множество стадий. При переходе в следующую стадию, количество деревьев в лесу растет. Так что при ~~при~~ ~~всех~~ ~~своих~~ мастерстве, ~~и~~ бандиты уйдут.

За уничтожение диверсанта — 1000 очков.

За уничтожение танка или вертолета — 2000 очков.

После загрузки программы ~~на~~ ~~на~~ ~~на~~ „1“ для игры с клавиатуры, или „2“ для игры с джойстиком кемпстон.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- 1 — поворот налево ;
- 0 — поворот направо ;
- 9 — старт и увеличение скорости ;
- 8 — уменьшение скорости и остановка ;
- BREAK — огонь .

Внизу экрана показывается:

слева — число набранных очков и число оставшихся попыток ;

справа — максимальный счет предыдущих игр .

DEEP STRIKE

Вам предлагается совершить экскурсию в историю. Времена Первой мировой войны. С оглушительным стрекотанием летают деревянные „кукурузники“. Вызывающие смех сейчас, они некогда были грозной силой. Садитесь в штурвал боевой машины и в связке со своим ведущим совершите глубокий рейд в расположение противника. Вы ведете управление сразу обоими самолетами. Ваш ведущий осуществляет бомбовые удары по позициям противника, по зенитным установкам, самолет прикрывает вас от вражеских самолетов. От вас зависит, насколько успешным будет ваш рейд.

Управление самолетом исключительно простое. Кроме действий ручки управления (джойстика, при соответствующем управлении) от вас требуется лишь сбрасывать бомбы и вести стрельбу по самолетам противника, поймав в рамку прицела.

При использовании джойстика рекомендуем поступить следующим образом.

Выберите в основном меню функцию определения клавиш („2“) и определите любые, обращая внимание на „показ карты“ (MAP), индицирующей местность и позиции противника, и бомбометание (именно последние две вы будете использовать). После этого вернитесь в основное меню и выберите джойстик („3“). Теперь управление полетом и стрельбу контролирует джойстик, а остальное — клавиатура.

УПРАВЛЕНИЕ:

- 0 — старт ;
- 1 — уровень ;
- 2 — переопределение клавиш ;
- 3 — джойстик ;
- 4 — показ результатов ;
- T — выход в основное меню.

DELTAWING

В игре „Дельтавинг“ (ДЕЛЬТАПЛАН) сделана попытка устранить недостатки полетов безо всякой цели: введены в нее множества элементов действия — вы можете бомбить вражеские базы, общее количество которых (от 1 до 6) вы можете выбрать перед началом игры.

Возможны также воздушные бои с самолетами противника, которые стремятся уничтожить вас и ваши базы. Техника полета кажется не такой сложной, как на других имитаторах, но она слишком проста. На панели 14 индикаторов необходимо научиться обращаться с 14 клавишами. В игре неплохая графика, ландшафт перемещается с приличной скоростью и достаточно гладко. „Проволочные“ самолеты противника перемещаются очень быстро — одно мгновение — и об их присутствии напоминают только дырочки в лобовом стекле.

DOOMDARK'S REVENGE

Эта история уносит нас в далекое прошлое...

Ледяной холод проникает в сердца народа страны MIDNIGHT. Он исходит от черных башен Айсмарк, владений Шарет, замораживающей сердца, дочери Думдарка, захвачившей в плен Моркина, сына Люксора, лунного принца.

Люксор с многотысячной армией идет в поход против страшной колдовской силы Думдарка. Он идет через Веронские ворота, открытые для него Рортроном по прозвищу Мудрый, и ищет своего сына в замерзших землях страны Айсмарк.

На северо-западе простирается королевство гигантов, на востоке — карликов, а на юге земли варваров и фей, вставших на сторону Люксора.

На северо-востоке живет Шарет, которая имеет свои личные причины для мести. Она хотела резать своего отца и захватить его силу, но Люксор ее опередил.

В начале игры Люксор имеет в своем распоряжении других героев, в числе которых Тарител, женщина, от чьего имени ведется рассказ, и невеста Моркина. Каждый персонаж передвигается по местности, дерется с врагами и собирает армии, и в игре „LORDS OF MIDNIGHT“. Вряд ли можно что-то еще сказать о сюжете игры, но отличное техническое исполнение программистской работы ставит ее на голову выше предшественницы.

Вы можете повстречать более 128 персонажей, путешествуя по отлично изображенной местности. Они могут оказаться друзьями, врагами или предателями. Позаботьтесь о своих подданных — Шарет может заморозить их сердца.

Одним из недостатков игры „LORDS OF MIDNIGHT“ было то, что вы не могли войти в крепости и другие здания. Поначалу темнота, освещенная горящими факелами, достаточно разнообразит подземные путешествия, а после нескольких таких переходов вы можете решить, что лучше остаться на поверхности, не заботясь о безопасности. Авторы надеются заключительной частью трилогии дать более развернутые интерьеры, но пока вы вынуждены встречаться с опасностью в темноте.

Еще одно отличие этой игры опять связано с персонажами. Когда вы выбираете персонаж, вы можете увидеть уровень его эмоций, верности и настроения. Если герой устал, он не станет двигаться.

Динамика игры очень выразительна. Комбинация стратегической игры и приключения заимствует все лучшее, что было сделано на обоих рынках компьютерных игр.

DRACONUS

Совсем недавно родилось королевство, и тут же завладел ужасный дракон. Он вселил в сердца подчиненных короля страх и угрозу смерти. Королевское войско было разгромлено в неравной схватке с войском дракона.

Но ты можешь попытаться уничтожить тирана. К дракону тебе предстоит трудный путь. По всему замку он расплодил демонов и стражей. В некоторых комнатах спрятаны волшебные вещи, которые тебе помогут.

Найдя волшебный кристалл трансформации, ты можешь превратиться в плавающего рака и переплывать любой водоем.

Найдя демонскую защиту ты можешь спокойно без угрозы твоей жизни, падать на любую глубину, кроме как на белые шипы.

Когда найдешь глаз дракона, ты сможешь видеть все его хитрости. Надо быть очень осторожным. Прыгать точнее. Убивать врагов лучше кулаком, так огонь у тебя быстро кончается, а он тебе пригодится для борьбы с маленькими, ходящими на 2-х лапах демонами, которых в основном можно убить только огнем. Самая слабая сторона бестии — это ее не защищенная голова и шея.

Все предметы, которые тебе помогут, на карте обозначены цифрами:

1. Восполнение утраченной энергии .
 2. Огонь .
 3. Демонская защита от падений .
 4. Магический кристалл трансформации. Ты сможешь плавать.
 5. Глаз дракона. С помощью него ты сможешь войти в потайные комнаты, которые закрыты каменными плитами.
 6. Семена волшебного колоса.
 7. Плита, на которой применяется магический кристалл
 8. Специальный постамент возврата. Если ты успеешь встать на него, то после потери жизни ты продолжишь свой путь именно с этого постамента.
 9. Попытка.
 10. Комната, в которой применяется глаз дракона.
 0. Волшебный колос.
- Взяв волшебный колос, нужно обязательно собрать все волшебные зерна, после чего войти в логово дракона. Голова дракона опускается слишком высоко над твоей головой, поэтому ты должен стрелять магическими зернами в прыжке. Только уничтожив тирана, ты сможешь вернуть свой трон.

Шашки — классическая, традиционная игра, которую, в принципе знают все. Однако, в данном компьютерном варианте есть некоторые ограничения: перепрыгивать (рубить) шашки противника можно только по ходу вперед.

После загрузки программы введите уровень сложности игры (от 0 до 9). Для этого наберите цифру на клавиатуре компьютера и нажмите **ENTER**.

Затем появляется сообщение:

Нажмите **Y**, если играем до полной победы, или же **N**, если играем до первой дамки.

Нажмите **B** — если будете играть черными шашками — тогда первым ходить будет компьютер.

Нажмите **W** — если будете играть белыми шашками и тогда сделайте первый ход.

Ход шашек набирается на клавиатуре компьютера длиной в четыре символа, например: A3B4, где два первых символа — это позиция шашки, которой вы хотите сделать ход, а третий и четвертый символы — это позиция, в которую вы хотите пойти. Буквами кодируются номера рядов позиций, а цифрами — номера колонок.

Пожелаем вам успехов в игре против компьютера.

D U E T

Она очень похожа на широко известную игру **COMMANDO**. Преимуществом этой игры является работа пары человек — дуэтом.

Играя в эту игру, необходимо, сражаясь с противником, полностью его уничтожить, переходя из одного экрана в другому. При этом используются различные предметы: динамит, клещи для перекусывания проволоки и так далее.

D Y N A M I T E D A N

Доктор Вмейзен вместе со своей обаятельной докторшей Донной разработали и намереваются осуществить свои коварные планы по захвату власти над всем миром. Наш герой Динамит Дан должен сорвать эти планы. Его задача — выкрасть секретные планы доктора, которые он спрятал в сейфе последнего своего убежища. Дан уже выполнил первый этап своей миссии и высадился на крыше дома доктора. Теперь он должен отыскать секретный план, спрятанный в неприступном сейфе.

Для взрыва двери сейфа необходимо собрать восемь динамитных шашек, разбросанных по всему дому. Дан должен найти их, взорвать сейф, взять план и благополучно вернуться в свой дирижабль. Дан может идти влево и вправо, взбираться по ступеням и прыгать.

Не оставляйте без внимания уровень энергии нашего героя. Звуковым сигналом вы будете предупреждены о грозящей ему голодной смерти.

Избегайте столкновения с движущимися предметами. Контакт с ними неминуемо ведет вас к потере шансов добраться до планов доктора. Помните, что Дан не умеет плавать и для передвижения по воде должен дожидаться плота.

P-I-T-A-N-I-E

- яйцо — 50 очков;
- торт — 25 очков;
- коктейль — 10 очков;
- фрукты — 15 очков;
- сыр — 20 очков;
- мороженое — 30 очков;
- чай — 35 очков;
- суп — 40 очков.

D-P-Y-G-I-E P-P-E-D-M-E-T-Y

- кредитная карточка
- дезодорант (DEZODORANT) — ваше химическое оружие 25 очков;
- пробирка с питьевой водой 50 очков;
- кислородный баллон 75 очков;
- динамитная шашка 100 очков;
- секретные планы доктора (TOP SECRET) 100 очков;

Перед началом игры ознакомьтесь и выберите: клавиши;

K — клавиатурный джойстик (A, S, SPECE);

J — компостон;

S — синклер;

I — инструкция;

P — пауза в игре.

Нажмите клавишу **ENTER** — будьте очень внимательны.

E L I T E

Настоящая инструкция является обязательной для всех пилотов, совершающих гиперпереходы на кораблях **Кобра-III**. Вы начинаете свою боевую и деловую карьеру в галактической полиции. Вы располагаете кораблем с суммой 100 кредитов. Корабль оснащен топливом на 7 световых лет и вооружен 3 ракетами. А также пульсирующим лазером в носовой надстройке. Старт осуществляется с орбитальной станции около планеты LAVE, где расположено центральное управление информацией. Корабль имеет систему защитных полей, питающихся от 4-х энергоблоков. Пилотские лицензии выдаются в стыковке со станциями. Грузовой отсек корабля вмещает 20 однотонных контейнеров. Объем можно увеличить путем прикрепления дополнительных контейнеров (TC).

После загрузки вы увидите на экране свой корабль.

Для перехода к информации о текущей ситуации нажмите клавишу **SPACE**.

1. РАБОТА С ЛЕНТОЙ

Пока вы находитесь в пристыкованном состоянии, можете записать положение на ленту. Нажмите **SYMBOL SHIFT**, появится меню:

1. Загрузка данных предыдущего полета.
2. Запись данных на ленту, имя.
3. Выход.

Это же меню появится на экране при нажатии **Y** в ответ на вопрос: **LOAD NEW COMMANDERS?**

От вас запросят имя, после загрузки вы попадете во второй банк информации.

Запись на ленту:

От вас запросят имя, после загрузки вы попадете на информацию о текущем состоянии.

2. ИНФОРМАЦИЯ СОСТОЯНИЯ

На экране отобразится имя командира и следующая информация:

- **PRESENT SYSTEM** — планетная система, где находитесь.
- **HYPERSPACE SYSTEM** — какую планету настроена система гиперперехода.
- **FUEL** — топливо в световых годах.
- **LEGAL STATUS** — ваш правовой статус (в нормальном состоянии **CLEAR**, по мере совершения правонарушений он меняется до **OFFENDER**, и далее **FUGITIVE**, в последнем случае вас может атаковать полиция).
- **RAITING** — ваш боевой рейтинг. **HARMLESS** — низшая ступень. Он означает вашу безвредность для кого-либо.

3. РЕЙТИНГ

Начав, как **HARMLESS**, вы перейдете к **MOSTLY HARMLESS**, по мере накопления боевого опыта вы станете **POOR**, затем **AVERAGE**, **COMPETENT**, **QUANGEROUS** и, наконец, **DEADLY**, лишь **ELITE** станут **ELITE**.

Ваши победы автоматически фиксируются и передаются в центр, пропорционально меняется рейтинг.

Помните, что другие пилоты могут попытаться увеличить свой рейтинг нападения на торговые корабли и полицейские корабли класса **VIPERS**. Если вы примете такую тактику или начнете торговать запрещенным товаром, ваш рейтинг будет расти, но будет изменяться и статус. Вы можете стать врагом №1 и не оставят в покое.

Для того, чтобы стать бойцом класса **ELITE**, вы должны проявить искусство и терпение, т.к. только в результате торговых операций вы можете приобрести дополнительное оборудование:

- лучевой лазер;
- ракеты;
- энергетические бомбы;
- галактический гиперпривод;
- стыковочный компьютер и пр.

4. НАВИГАЦИЯ

В галактическую кооперацию входят 2000 планет, разбросанных по 8 галактикам. Политическая власть на

планете – важный фактор. Планеты, находящиеся в состоянии анархии, посещать на плохо вооруженном корабле очень просто. Важным является также экономический профиль планеты.

Выбор стратегии зависит от целей и задач. Чем больше вы рискуете, путешествуя к опасным планетам или торгуя запрещенным товаром, тем быстрее зарабатываете средства и оснастите свой корабль, но тем быстрее и погибнете.

5. УПРАВЛЕНИЕ НАВИГАЦИЕЙ.

– Клавиша „1” – карта Галактики. На экране появляются обитаемые планеты в системе Галактики. Здесь обозначены ваши координаты. Управляя курсором, можете просмотреть данные эти системы в поисках выгодной торговой операции.

Управление курсором:

- S – вверх;
- X – вниз;
- N – влево;
- M – вправо;
- P – данные на планетные системы.

Информация может быть не точна!

DISTANCE – 3,6	Расстояние до системы 3,6 св. лет.
ECONOMY – AVERAGE	Экономика среднеразвитая
AGRICULTURAL	аграрная.
GOVERNMENT: DEMOCRACY	Тип правительства: демократия.
TECH. LEVEL 8	Технический уровень 8.
POPULATION 4.1 BILLION	Население 4,1 млрд.
GROSS PRODUCTIVITY 13120	Совокупн. обществ. прод. 13120 млн. кредитов.
AVERAGE RADIUS 6155 км	Средн. радиус 6155 км.

КРАТКИЙ КОММЕНТАРИЙ ПО ОСОБЕННОСТЯМ ПЛАНЕТЫ

Нажмем клавишу „1”. Малый крестик указывает планету, на которую вы настраиваетесь.

Большой курсор – ваше местоположение. Окружность вокруг него – куда вы можете совершить гиперпереход с имеющимся топливом.

– B – возврат малого курсора к большому.

– O – вызов локальной карты (расположение систем, ближайших к месту вашей стоянки). У вас топлива не более, чем на 7 св. лет. Если курсор вышел за экран, возврат его кн. „B”.

D – насколько далека система, ближайшая к малому курсору.

6. ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ.

Каждая орбитальная планета имеет несколько орбитальных станций на орбите. Они являются нейтральной территорией, которая управляется одновременно галактическим центром и администрацией планеты. Все станции имеют мощные защитные поля от атак пиратов и неквалифицированной стыковки, а также флот полицейских кораблей.

Заправка кораблей, погрузка и разгрузка производятся на этих станциях.

7. ОТХОД ОТ ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ.

Выполняется клавишей „1”.

- N – вращение корабля против часовой стрелки.
- M – вращение по часовой стрелке.
- X – вверх.
- S – вниз.
- SPACE – увеличить скорость.
- SYMBOL – уменьшить скорость.

Компас – окружность в правом верхнем углу дисплея. Внутри светлая точка – местоположение вашего корабля. Когда точка четкая и в центре окружности, космическая станция точно перед вами, если она сзади вас, то точка нечеткая.

8. ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ.

В центре панели – дисплей в виде эллипса. Это экран радара. Поле зрения сделано так, как будто наблюдатель находится сзади и сверху от вашего корабля.

- Окружность справа от эллипса – компас.
- Окружность слева от эллипса имеет цвет:
 - Зеленый – никакой опасности нет,
 - Желтый – возможна опасность,
 - Красный – реальная опасность,
 - Мигающий и красный – критическое состояние.

Слева и справа от радара шкалы приборов:

- AS и FS – состояние энергетических источников защитных полей. FS – переднего поля, AS – заднего.
- FU – уровень топлива.
- CT – температура. Возрастает при приближении к звезде.
- LT – температура лазера. Возрастает при стрельбе. При перегреве лазер отключается.

– AL – высотомер.

– SP – скорость.

– RL – скорость поворота вправо, влево.

– PL – скорость поворота вверх, вниз.

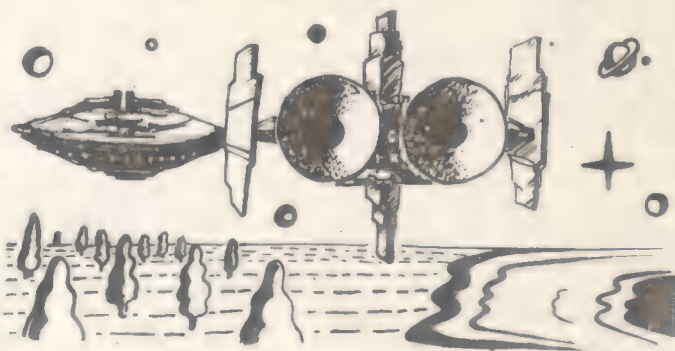
– 1, 2, 3, 4 – состояние энергетических отсеков, уровень снижается, когда защитные поля подавляют огонь противника, когда интенсивно работает лазер или система ECM. При опустошении 4-го отсека появляется надпись „ENERGY LOW”. В нормальных условиях отсеки заполняются сами.

В нижней части левой колонки изображен символ опасности. Информация о ракетах:

– зеленый – ракеты нацелены;

– черный – не нацелены;

– красный – сняты с предохранителя и готовы к стрельбе.



9. ПЕРЕЛЕТ.

Вид пространства вокруг корабля – клавиши:

1 – впереди;

2 – сзади;

3 – слева;

4 – справа;

H – гиперпереход.

Форсируйте двигатель клавишей „J” после выполнения гиперперехода. Система не работает, если рядом звезда или планета, или другой корабль. В этом случае услышите звуковой сигнал.

Когда ваш бортовой компьютер примет позывные радиостанций, компас перенастроится с планеты на станцию и на дисплее появится буква „S”, означающая, что корабль находится под защитой станции.

10. МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПЕРЕХОД.

Клавиши „G” и „H”.

Энергоемкое предприятие и его выполнить на планет не ниже 10 уровня только 1 раз подряд. После перелета вы находитесь в соседней Галактике. Всего Галактик 8, поэтому чтобы вернуться в первую, вам нужно будет выполнить 8 межгалактических перелетов.

11. ТЕХНИКА СТЫКОВКИ С ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИЕЙ.

Стыковочный комплекс включается клавишей „C”, если его нет, садитесь на нее.

Выходной тоннель всегда обращен входом к поверхности планеты. Пролетите рядом с планетой и двигайтесь к планете, следя за высотой. Затем развернитесь. Вы будете смотреть в сторону входного тоннеля. Стыкуйтесь с минимальной скоростью. Добейтесь совпадения скорости вращения корабля и станции. Если заденете стенки тоннеля, то это может плохо кончиться, но может лишь повредить корабль и груз.

12. БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ.

Не все корабли – пираты, но если уничтожите пирата, то получите премию. Ваш корабль сможет уйти от большинства противников, но от ракеты не уйдете.

Один из признаков опасности – не можете совершить переход. Другой признак – показание индикатора на дисплее, мигающие штрихи – по вас открыли огонь лазеров.

13. ОХОТНИКИ ЗА ПРИЗАМИ .

Если ваш правовой статус FUGITIVE, то они вас не тронут, ■■■ ■■■ интересуют. Они пользуются чрезвычайно эффективным кораблем ■ охотятся ■ пиратами. Их боевой рейтинг обязательно DEADLY или ELITE,

ПИРАТЫ — обычно тяготеют ■ планетам с политической структурой типа анархии ■ феодалов. Маленькие корабли вдали от планетных систем — обычно пираты. Большие корабли, окруженные ворохом мелких, — тоже пираты. В районах, управляемых автократами или кланами, пиратам иногда платят, чтобы ■■■ не трогали пролетающие мимо корабли.

ПОЛИЦИЯ — использует маленький корабль, очень маленький ■ маневренный. Эти корабли не арестовывают, ■ убивают. В полиции много подразделений. Одни занимаются пиратами, другие — наркотиками, третьи — работниками.

ТАРГОНДЯНЕ — злейшие враги человечества. Они ведут боевые операции не менее, чем в 50 зонах. Большинство ■■ них имеет класс „Элита“. Их корабли обязательно имеют противоракетную систему ECM и они несут ■ себе несколько дистанционно управляемых катеров, снабженных лазерами.

14. ДРУГИЕ КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ .

ОТШЕЛЬНИКИ — состарившиеся пираты ■ изгнанники с планет поселяются на крупных астероидах без полезных ископаемых. Они никого ■■ интересуют. Корабли поколений — до того, как были изобретены гипердвигатели, человечество отправлялось ■ звездам на крупных кораблях. Наказание ■ нападение на такой корабль — всеобщее презрение и полное изгнание.

КОСМИЧЕСКИЕ ПЛАТФОРМЫ — это гигантские корабли-заводы. Они имеют тяжелое вооружение и флоты истребителей. Избегайте ■■ любой ценой.

15. СНАРЯЖЕНИЕ И ВООРУЖЕНИЕ .

Его можно приобретать лишь на планетах с соответствующим уровнем техники.

НАИМЕНОВАНИЕ	ТЕХН. УРОВЕНЬ	ЦЕНА
FUEL	Топливо	любой перемен
MISSILE	Ракета	любой 30
LAEGE SCEGOBURG	Грузовой отсек	любой 400
ECM SYSTEM	Противоракетн. сист.	2 600
PULSE LAZER	Пульсирующий лазер	3 400
BEAM LAZER	Лучевой лазер	4 1000
FUEL SCOOPS	Аккумулятор топлива	5 525
SCAPE CAPSULA	Спасательная капсула	6 1000
ENERGY BOMB	Энергетич. бомба	7 900
EXTERN ENERGY UNIT	Доп. энергоблок	8 1500
DOCKING COMPUTER	Стыковочн. компьютер	9 1500
GALACTIC MYPER-DRIVE	Галактич. привод	10 5000
MINING LAZER	Технологич. лазер	10 ■■■
MILITARY LAZER	Боевой лазер	10 6000

16. ЛАЗЕРЫ .

Вы начали игру с одним пульсирующим лазером, установленным впереди. В боковых ■ в заднем экранах прицелов пока нет, но их можно установить там, а со временем заменить ■■ на более мощные лучевые.

Стрельба ■ лазера „А“.

При покупке лучевого лазера стоимость пульсирующего учитывается.

Боевой лазер чрезвычайно эффективное оружие.

17. РАКЕТЫ.

Их может быть ■■ более 4-х. Если ■■ ■■ идет ракета, бортовой компьютер предупредит вас об этом. Если нет ■■ системы ECM, уйти от ракеты можно только маневрированием. Попадание ракеты почти полностью уничтожает энергию силовых полей.

Ракета ■■■■ быть запущена из любого экрана. Прицеливание клавишей „Т“. Один ■■ индикаторов ракет загорается зеленым цветом, ■■■■ ■■ сопровождение цели выполняются автоматически. Когда цель оказывается около отверстия прицела, индикатор становится красным.

Пуск ракеты „F“.

Снять ракету ■ прицеливания „U“.

18. ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ БОМБЫ .

Это оружие разового применения. Вкл. клавишу „U“ — она уничтожит все объекты в пределах видимости.

19. ЗАЩИТА .

Самое лучшее средство защиты — защита орбитальной станции.

20. ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ, ЭНЕРГОБЛОКИ .

В исходном состоянии имеются носовое и кормовое защитные поля. После того, ■■ поле пробито огнем, начинается расход энергии ■■ блоков. Далее вражеский огонь может повредить груз, вооружение, уничтожить корабль.

Применение лазера или системы ECM также снижает запасы энергии.

Можно купить лучший энергоблок, который уловит темп зарядки.

21. СИСТЕМА ECM — КЛАВИША „Е“.

Это противоракетная система. Ею можно пользоваться неоднократно. При нажатии „Е“ уничтожаются все ракеты в пределах видимости, в том числе ■■ ваши. Противник также может применить эту систему.

Бортовой компьютер информирует об ■■ наличии большой буквой „Е“.

22. СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА .

При ее нажатии во время боя вы будете спасены ■ доставлены на ближайшую станцию. Ваш счет в банке останется, но груз погибнет.

К капсуле прилагается страховой полис, по которому вам выдадут новый корабль с аналогичным оснащением. Так ■■ регистрация в полиции привязана ■ вашему кораблю, у вас есть уникальная возможность очистить свой статус.

23. СНАРЯЖЕНИЕ .

Топливо есть на всех планетах. Заправляться можно лишь до полного объема.

Аккумулятор топлива — позволяет пополнить запасы топлива без дозаправки ■■ результате полета на большой скорости вблизи звезды. С ■■ помощью можно также принимать грузовые контейнеры с поврежденных кораблей. Для этого держите их в нижней части экрана ■■ двигайтесь ■■ ним.

Дополнительный грузовой отсек — увеличивает грузоподъемность от 20 до 35 т.

Стыковочный компьютер включается клавиатурой „С“ ■■ производит автономную стыковку.

Межгалактический привод — клавиша „G“, затем „H“. Разовое применение.

Технологический лазер — применяется для разрушения астероидов, состоящих из полезных ископаемых. Обломки собираются с помощью аккумуляторов, которые должны быть установлены.

24. ТОРГОВЛЯ .

Среди торговли есть запрещенные товары. Они отмечены „*“.

ТОВАР

FOOD	Пища
TEXTILES	Текстиль
RADIOACTIVES	Радиоактивные руды
* SLAVES	Рабы (гуманоиды)
LICEUOR-WINES	Спиртные напитки
* LUXERES	Предметы роскоши
* NARCOTICS	Наркотики
COMPUTERS	Компьютеры
MASHINERIS	Машины
ALOYS	Промышленные металлы
FIRE ARMS	Оружие
MINERALS	Минералы
GOLD	Золото
PLATINIUM	Платина
GEM-STONES	Драгоценные ■■■■
ALLEN JITEMS	Предметы внеземных цивилизаций.

Таблица товаров, имеющих ■■ продаже, вызывается клавишей „K“. В ней указаны наименования, ед. измерения, цена, количество, предлагаемое к продаже. Если ничего ■■

хотите покупать, нажмите „ENTER“. Вы окажитесь в таблице INVENTORY, которая покажет вам количество имеющегося груза, топлива и денег.

Если хотите что-нибудь купить, нажмите „2“, появится таблица и у вас будут запрашивать каждый товар по очереди. Если ■ его не берете – нажмите „ENTER“.

Клавиша „3“ вводит нас в режим продажи.

25. СОВЕТЫ ПО ТОРГОВЛЕ

Корабль может иметь 4 лазера, 4 ракеты, 1 энергетическую бомбу.

С полным вооружением можно торговать даже в местах, набитых пиратами, но с рейтингом, ниже DEADLY, лучше этого не делать.

Не приближайтесь к планетам, отмеченным как анархические и феодальные.

26. ДРУГИЕ СПОСОБЫ ОБОГАЩЕНИЯ

За уничтожение пиратских кораблей выплачивается премия.

Пиратский корабль может иметь аккумулятор и собирать контейнеры с разбитых кораблей.

Разработка астероидов. Для этого нужны лазер и аккумулятор.

За уничтожение астероидов выплачивается наибольшая премия.

Поиск грузовых контейнеров. Есть вероятность того, что вы подберете контейнер с запрещенным товаром.

EMBASSY

Вы один ■ лучших агентов страны и получили задание добыть некоторые секретные данные из сейфа иностранного посольства.

К несчастью, детальный план посольства неизвестен. Но вы знаете, что:

- есть 4 этажа (хотя не ■ этажи могут быть доступны);
- каждый этаж спланирован так, что его площадь составляет 35 кв. метров. При навыке вы двигаетесь 5 метров ■ раз.

Вы зашли в посольство на первый этаж через единственный вход где-то на южной стороне здания. Телевизор высвечивает полную перспективу с вашей точки наблюдения. Вы смотрите на север и имеете компас (который высвечивается внизу экрана).

Теперь вы должны предпринять попытку найти кодовую комнату, войти в нее, найти шифровки и покинуть посольство опять через ту ■ дверь, как ■ вошли, но все это сделать ■ можно быстрее, пока ■ не обнаружили.

УРОВЕНЬ ТРУДНОСТИ:

Вас запрашивают в начале игры ввести число от 1 до 9, чтобы задать уровень трудности и сложности планировки посольства.

Уровень 1 – самый простой.

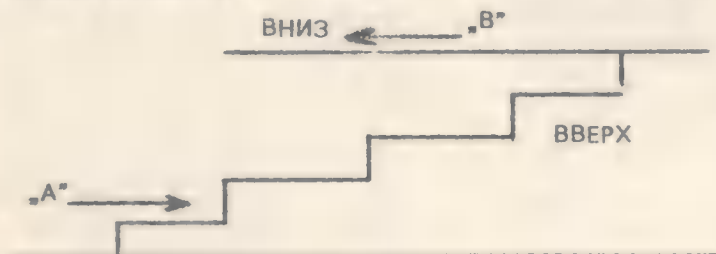
Уровень 9 – самый сложный.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- 5 – повернуться налево и продвинуться;
- – развернуться назад;
- 7 – продвинуться вперед;
- 8 – повернуться направо и продвинуться.

ЛЕСТНИЦА.

Четыре этажа соединяются лестницами. Если вы стоите перед лестницей, идущей вверх (позиция „А“ ■ диаграмме внизу) и продвигаетесь вперед, то следующий вид, который откроется перед вами, будет как с выхода с лестницы (позиция „В“). Внизу отразится изменение уровня этажа (на экране).



ПРИМЕЧАНИЕ: Лестницы соединяются иногда и в таком случае вы автоматически проходите ■ все.

КАРТЫ.

На стенах посольства развешены многочисленные карты. Если вы повернетесь лицом к такой карте и нажмете клавишу „М“, то показывается план этого этажа, на котором вы находитесь.

На карте используются следующие символы:

- лестница, ведущая вверх ■ следующий этаж;
- лестница, ведущая вниз на следующий этаж;
- карта на стене;
- ваше расположение в данный момент;
- кодовая комната;
- выход ■ посольства.

Разглядывание карты отнимает слишком много времени и должно использоваться только в крайнем случае.

Время вашего нахождения в посольстве высвечивается на верху экрана

Если произошла остановка в программе по каким-то причинам, то помните, что для начала игры нужно набрать на клавиатуре GOTO 1.

ENTERPRI

Вы – командир интерпланетного патруля, космического корабля-разведчика. Ваша задача – освоить часть Галактики! Эта игра отличается от подобных реальностью. На вашем пульте управления вы видите свои галактические ■ координаты, направление полета, отклонение от вертикали, горизонтали, время полета, скорость, ускорение, запас горючего, высоту над поверхностью планеты.

УПРАВЛЕНИЕ – стандартный набор.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:

М – карта (при нажатии на огонь вы получите информацию о планете);

С – бортовой компьютер;

Н – пауза;

J, K – изменение порядка координат;

L – включение, отключение защиты;

Z – включение, отключение звука;

E – открытие, закрытие грузового люка;

R – информация о работоспособности приборов;

I – список ваших товаров;

B – включение, выключение стартовых двигателей (резкое увеличение скорости).

EQUINOX

Сколько уже было фантастических игр, в которых рождаются и гибнут Галактики, бороздят пространство суперзвездолеты, разные чудовища берегут склады, потайные двери и добраться до него можно только преодолев множество опасных препятствий. Завязываются жестокие сражения с коварными инопланетянами, приходится вступать в единоборство с кошмарными зверями.

На далекой планете EQUINOX, где день всегда равен ночи, построена шахта для добычи урана. Шахта полностью автоматизирована, так что участие в добыче не принимает ни один человек. Каждый ■ 8 секторов шахты добывает и складировает уран независимо от других.

После окончания добычи емкости с этим элементом будут переданы с каждого сектора на склад. К большому сожалению район шахты стал местом обитания жителей планеты. Они остановили шахту в очень ответственный момент, когда уран должен был передан из секторов шахты на склад. И вот здесь начинается миссия робота с именем Пауль, машины той самой серии, что и славный Мауль, член ENIGMA FORCE.

Задачей Пауля является отправка всех емкостей с ураном на склад, с помощью лифта, обозначенного на карте красным цветом.

На транспортировку каждой емкости время у него ограничено. Если не успеет, то излучение урана уничтожит его. И тем ■ все надежды на спасение планеты погибнут с ним. После доставки емкости на склад, находящийся в ней уран не оказывает вредных воздействий, потому что склад экранирован толстым слоем свинца. На своем пути Пауль встретит глубокие шахты с магнитом наверху. Вход в шахту ведет к втягиванию робота наверх.

Попасть в некоторые части шахты можно только с помощью телепортации. Но за нее нужно платить. Одна монета ■ обратно. Может случиться, что у Пауля не хватит

денег. Тогда единственным выходом будет переплавка себя, то есть одной своей оболочки в тигелях — деньги. У Пауля только 2 запасные оболочки, поэтому он должен быть внимательным.

Некоторые проходы засыпаны. В такой ситуации спасет лопата или динамит. Их можно найти в закрытых бронированных сейфах, которые можно открыть только дрелью. Иногда можно найти ключ — двери. Трудности появятся при одной лопате и 2-х завалах. Выбор не очень прост. Ошибка заканчивает игру. Каждая встреча с жителем планеты уменьшает энергию Пауля. Спаси может найденный аккумулятор, восстанавливающий энергию. Пригодятся также бочки с топливом, так как двигатель, позволяющий роботу подниматься, жрет очень много. Найденные карты с номерами от 1 до 5 позволяют перемещаться между секторами с помощью центра. У Пауля только один карман, поэтому он должен тщательно подбирать свою ношу.

УПРАВЛЕНИЕ:

1. Клавиатура.
2. Джойстик.
3. Нажатие вверх ведет к перемещению робота вверх, а нажатие вниз — это поднятие предметов или применение силы.

Находясь в первом секторе найди карту Рете, вернись в стартовое помещение и, находясь в левом верхнем углу, нажми одновременно клавиши R, N, C. Ты станешь бессмертным, и время все равно будет бежать.

ERIC AND FLOATERS (ЭРИК И ПУЗЫРИ)

Остатки сокровищ потерянной цивилизации спрятаны под стенами кирпичных переулков. Эрик надеется найти часть их, взрывая стены своими бомбами. Но в переулках скрывается опасность — пузыри, смертоносные жители древней системы. Они убьют Эрика, если коснутся его. Он должен своими бомбами уничтожить их.

За каждый уничтоженный пузырь начисляется 10 или 200 очков, выпадающих случайным образом. Сокровища, вытасканные из под разбомбленных стен, оцениваются от 160 до 1260 очков.

В игре 12 стадий, в течение которых спрятанные сокровища изменяются, изменяется и число пузырей в стадиях.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ.

K — игра с помощью клавиатуры компьютера.

J — игра с помощью джойстика.

A или J — движение Эрика влево.

D или L — движение Эрика вправо.

W или I — движение Эрика вверх.

X или M — движение Эрика вниз.

S. SHIFT или SPACE — расстановка бомб.

При игре джойстиком: джойстик является правосторонним и используется на INTERFACE II контрольные клавиши:

- 6 — влево;
- 7 — вправо;
- 8 — вниз;
- 9 — вверх;
- 0 — расстановка бомб.

Пузыри склонны к приступам гнева. Обычно они пурпурного цвета и дрейфуют возле стен. Но когда они становятся красными, то начинают охотиться за Эриком. Воспользуйтесь своим преимуществом: более тщательной расстановкой бомб, пока нет опасности. Не задерживайтесь долго на каждой стадии, а то вы потеряете премиальные очки.

E S C A P E

Когда-то давно, в отдаленной долине, отрезанной от известной нам цивилизации, был лабиринт. Многие смельчаки заглядывали туда, но никто не возвращался оттуда. И никто не мог рассказать, что же там происходит и что с ним приключилось. Вы можете рискнуть и отправиться туда, но будьте слишком самоуверенными. Вряд ли вы вернетесь оттуда.

Введите уровень трудности от 1 до 5. Теперь после ввода уровня трудности не торопитесь. Собирайтесь с духом. На экране появится лабиринт. Рассмотрите его как следует и продумайте свои ходы. Вы можете перемещаться вверх и вниз по белым дорожкам лабиринта совершенно беспрепятственно. А вот вправо и влево вы можете двигаться только в том случае, если ваша голова будет нахо-

диться в темноте, а ногами топаете по тропинкам светлого тона. Не попадайтесь привидениям в лапы — сразу погибнете. Для начала игры нажмите „5”.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

5 — старт игры;

→ — вправо;

← — влево;

— вверх;

— вниз.

После того, как вас сцапает привидение, на экране появится сообщение: „Вы оставались живых . . . секунд”.

После смерти ваше имя не сможет появиться в „комнате славы”. Хотите играть снова? Ответьте „Y” — да, или „N” — нет.

Если вы готовы играть опять, то введите уровень трудности (от 1 до 5). Для старта нажмите „5”.

Мы предоставляем вам возможность определить в игре, что же представляет собой „комната славы”.

EVERYONES A WALLY

Очередные приключения Волли происходят в городе. Здесь он с помощью своих родственников должен починить водопровод и заставить работать фонтан, в котором поселились какие-то подозрительные существа. По окончании работы Волли должен обратиться с лозунгом „BREAK” для получения платы. Волли, Том, Дик, Гарри и Вильма в процессе работы получают отдельные буквы лозунга.

СОБИРАНИЕ БУКВ ЛОЗУНГА.

Буква „B”:

1. Поменявшись с Вильмой, поищи книжку №1 и 2.
2. Поменяй в библиотеке книжку №1 на „JUMP LEADS” и книжку №2 — на „BUNSEN BURNER”.
3. Найди книжку №3 и поменяй в библиотеке на букву „B”.

Буква „R”:

1. Надень на себя противогаз (GAS MASK), спустись в фонтан и выкулай в пещеру.
2. Возьми из конца пещеры букву „R”.

Буква „E”:

1. Как Волли ты должен починить испорченный крюк в подземном кране: взять клей (SUPER CLUE) и сломанный крюк (BROKEN HOOK) и отнести в мастерскую.
2. Положи крюк на стол — пройди под тисками, имея с собой клей. Подними крюк — он должен быть уже отремонтированным. Крюк будет пригоден к работе (HOOK WORKING).
3. Отнеси этот крюк в подземному крану.
4. Теперь поменяйся с Вильмой и поищи посылку (PARCEL) и почтовые марки, и обе вещи отнеси на почту. На почте в глубине экрана приклей марку на посылку и подготовленную таким образом посылку поменяй на букву „E”.

Буква „A”:

1. Поменяйся с Томом и найди банку с маслом (OLL CAN). С банкой иди в супермаркет и смажь маслом находящуюся там тележку.
2. Поищи Гарри и сделайся им. Иди до супермаркета, прыгни на прилавок, оттолкнувшись от тележки, и забери букву „A”.

Буква „K”:

1. Как Вильма возьми из кондитерской (BAKERS) обезьяньи орехи (MONKEY NUTS).
2. Пойди в зоопарк и забери обезьяний французский ключ (MONKEY WRENCH) и оставь его на видном месте.
3. Превратись в Дика и поищи „водолаза” (PLUNGER), а когда найдешь его, возьми обезьяний французский ключ и иди чинить фонтан.
4. Прыгни с ключом „водолазом” на статую (на верхушку фонтана), в результате чего произойдет ремонт. Фонтан начнет работать.
5. Найди Волли и превратись в него. Найди пустое ведро (EMPTY BASKET) и горку песка (SAND).
6. Наполни ведро водой и фонтана и поищи у бетономешалки немного цемента (CEMENT).
7. Поищи мастерок (TROWEL) и, вместе с цементом, отнеси все туда, где лежит куча кирпичей, и, проходя мимо них, построй стену.
8. Превратись в Гарри и поищи проволоку (FUSE WIRE), и почини с ее помощью сгоревший предохранитель (BLOWN FUSE).

9. Поищи хороший изолятор (INSULATOR) ■ найди отвертку (SCREW DRIVER), после чего пойдешь в телефонную будку. Сыграй в „АСТЕРОИД“ до тех пор, пока не услышишь окончания сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.

10. Обратись ■ Тома и поищи плоскую батарейку (FLAT BATTERY) в грузовике. Положи батарейку в удобное ■ видное место.

11. Превратись в Гарри, возьми батарейку с JUMR LEADS ■ иди до бензоколонки (BEE PEE).

12. На станции заряди батарейку от другой (зеленой) ■ положи ее на видном месте.

13. Превратись в Тома, возьми батарейку ■ положи ее на подъемник. Превратись ■ Волли, включи подъемник и, поднявшись на каменную стену, возьми букву „К“.

РЕМОНТ ТРУБОПРОВОДА И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ.

1. Как Дик, имея с собой противогаз, войди в пещеру ■ возьми протекающую газовую трубу (здесь нужно обращать внимание на акулу).

2. После того, как выйдешь из пещеры, поищи жевательную резинку.

3. Имея пластырь ■ резинку, пройди под столом ■ мастерской — труба будет починена.

4. Возьми отремонтированную трубу и противогаз ■ иди в пещеру. Оставь трубу. Таким образом будет погашен огонь на улице ■ пещера освободится от искр.

5. Всех персонажей проводи по дороге в банк (каждый должен иметь свою букву):

Вильма — „В“;

Том — „Т“;

Дик — „Д“;

Гарри — „А“;

Волли — „К“.

По завершению этой „операции“ жди награды.

Внимание! Экран с „бегающей“ акулой проходится так же, как и в игре „Декатлон“: лево-право, лево-право, лево-право, и как можно быстрее.

EXOLON

Суть этой игры сводится ■ уничтожению всего, что встретится вам на пути. Цель — прохождение как можно большего количества экранов, причем не обязательно пользоваться всеми станциями телепортации, т.к. путь в пройденные экраны уже закрыт.

В 25-ом экране вы должны быть более анимателен — можете получить 7000 очков.

В некоторых экранах вам может встретиться непроницаемая электрическая стена, к которой подходить довольно опасно, пройти ее можно только тогда, когда выпустишь в нее продолжительную серию выстрелов.

Если вы встретите красную кабину, то войдите в нее ■ нажмете клавишу „ВВЕРХ“, второй лазер ■ закрытый шлем даст вам возможность ■ погибать на минах.

Итак, перед вами стоит задача пройти 125 экранов.

EXPLORER

Можно только удивляться, как компании „ELECTRIC DREAMS“ удалось записать 40 миллиардов экранов в игре для спектрума, т.е. удивительно, что эту игру нельзя быстро доиграть до конца.

Вы играете роль пилота космического корабля, потерпевшего аварию на поверхности планеты. Вам необходимо найти и собрать вместе части космического корабля, разбросанные при аварии на планете.

Задача найти и собрать вместе 8 частей ракеты была бы еще сложнее, если бы у вас под рукой не оказалось кое-каких полезных вещей: лазерного пистолета, ракетного рюкзака (для тех путешествий, когда пешком ходить утомительно). А также эхолокатора с буями (эхолокатор ловит отраженный от буев ■ частей ракеты эхосигнал ■ дает вам направление ■ примерное расстояние до объекта). Итак, протрите свой компас ■ вперед на поиски.

Первое, что вам бросится в глаза в этой игре, что экран заполнен зеленью, даже переполнен ею.

Есть 2 способа наблюдать за происходящим: с земли или с высоты птичьего полета (если воспользоваться реактивным рюкзаком). На поверхности планеты перед вами

появляются совершенно бесподобные ландшафты ■ лесами, скалами, реками, строениями, развалинами и т.п. Время от времени вы натываетесь на пульсирующие клетчатые прямоугольники — это телепортаторы, переносящие вас ■ другое место планеты. Появляются ■ жуки-роботы, питающиеся вас энергии. Ваш лазер поможет вам в борьбе с ними. Есть способ восстанавливать растрченную энергию, но его вам необходимо найти самостоятельно.

Если ракетный ранец поднимет вас вверх, то перед вами расстелится как бы карта планеты со всеми лесами, полями и деревьями. К сожалению, видимые ориентиры мало чем могут помочь вам. Иногда можно узнать место, если вы видели его раньше, но пользы от этого не больше, чем если бы вы действительно блуждали по джунглям Амазонки.

В игре можно пользоваться клавиатурой или любым джойстиком. На поверхности движение джойстика вперед или нажатие клавиши 9 перемещает вас в направлении, указанном на компасе. Для остановки используйте любую клавишу 0 или огонь. Если вы потянете ручку на себя или нажмете клавишу 8, то повернетесь на 180 градусов; движение вправо или влево (клавиши 6 ■ 7) джойстика осуществляет плавный поворот вправо или влево.

Нажатие клавиши U поднимет вас на 1000 фунтов. Нажмите ее еще раз ■ высота увеличится еще на 1000 фунтов. Клавиша D опустит вас вниз. В полете движения джойстика перемещают вас в любом направлении (или используйте 6 — запад, 7 — восток, 8 — юг, 9 — север). При нажатии пробела или BREAK появляется меню, функции которого активируются при нажатии первой буквы соответствующей строки.

EXPRESS — ЭКСПРЕСС

Экспресс „Италия“ захватили гангстеры и, чтобы спасти пассажиров поезда, необходимо остановить его. Спасатель с вертолета по веревочной лестнице спускается на крышу последнего вагона экспресса (всего 19 вагонов, т.е. CAR= 19). Он должен пробежать по крышам к 10 вагону, перепрыгивая с крыши на крышу, спуститься во внутрь поезда ■ пройти в первый вагон. Здесь ему нужно взять ключ, и только тогда, проникнув с ключом ■ локомотив, можно остановить экспресс. Однако, сделать это не так просто. На крышах вагонов спасателя преследуют гангстеры, которые стараются либо спихнуть его с крыши, либо подстрелить. И в том, и в другом случае вы теряете жизнь. Постарайтесь опередить их ■ увернуться от бандитских пуль (ложитесь, чтобы они пролетели над вами). Единственным союзником в борьбе с бандитами является птица. Если спасатель поймает ее, то она поможет сбить с крыши вагонов преследователей.

Кроме того, будьте внимательны, появление мигающего ромба сверху экрана предупреждает вас о приближении экспресса ■ арке. Не вздумайте подпрыгивать, а лучше ложитесь, если не хотите свалиться с экспресса.

Спустившись с крыши 10 вагона (CAR = 10), спасатель продвигается вперед ■ первому вагону, перепрыгивая через бандитов. Однако, будьте осторожны, так как сверху ползает какое-то диво — пособник гангстеров. Если вы попадетесь ему, то будете подвешены ■ толчку ■ потеряете таким образом драгоценную жизнь. В первом вагоне, кроме всего прочего, вас подстерегает и шар-вредитель. Увернитесь от него. Подпрыгните, схватите ключ и скорее мчитесь в локомотив. Ура! Экспресс остановлен.

Спасателю дается три жизни. Берегите их!

В игре очень удобно пользоваться джойстиком.

УПРАВЛЕНИЕ

Нажмите „J“, если будете пользоваться джойстиком, или „K“ — если клавиатурой компьютера. Не нажимайте никаких клавиш в течение 40 сек. ■ вы увидите демонстрационную игру.

ДЖОЙСТИК

Отклоните рычаг джойстика вверх — прыжок;

— влево — движение вперед;

— вправо — движение назад;

— вниз — лечь.

Нажатие кнопки огня (FIRE) — выпуск пойманной птицы. Для возобновления игры нажмите кнопку огня на рычаге.

КЛАВИАТУРА.

Q – прыжок.
A – продвижение вперед.
D – продвижение назад.
Z – ложиться.
SPACE – выпуск пойманной птицы.
Для возобновления игры нажмите клавишу „K”.

FAIRLIGHT

На безбрежной равнине, на ничем не примечательном плато, по ту сторону непроходимого густого леса расположен заколдованный замок. В замке томится волшебник, вы должны найти волшебную книгу, чтобы вызволить его из темницы.

Графика в игре — лучшая из всех тех, которые мы до сих пор видели среди трехмерных двухцветовых вариантов.

Ваш персонаж — это путешественник и исследователь, одетый в плащ и вооруженный мечом, чтобы отбиваться от антисоциальных типов. Фигурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать различные предметы. Она также может вступать в бой. Схватку наш персонаж ведет намного живее, чем персонаж Сейбревульфа.

Вы можете также передвигать предметы, толкая их, ставя стулья на столы, чтобы добраться до высоко расположенных дверей или окон. Можно также просто переставлять мебель для собственного удовольствия. Проблемы, которые надо решать, обычно более реалистичны, чем всегда. Ключи, каким-то образом дают понять, к какой двери они подходят. После совершения ряда операций открываются дальнейшие глубины замка после того, как открывается очередная потайная дверь.

Вам противодействуют охранники и тролли, которые размахивают большими дубинками. Их можно перехватить или вступить с ними в бой. Реализм схваток включает сопоставление сил сражающихся.

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Предметы, которые вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана по одному за раз. Можно нести до пяти предметов одновременно, но их вес играет существенную роль. Возможно, силы вашей хватит только на меньшее количество. Аналогично, удар дубинки тролля намного чувствительнее, чем наскоки маленького охранника.

„Файрлайт” — это первая игра в трилогии о земле Файрлайта, и игрок будет действовать в окрестностях замка.

Секрет потрясающей графики лежит в использовании GRAXA, графического языка низкого уровня. Игра имеет 100 экранов.

FARENGEIT

Маленький человек должен преодолеть очень много препятствий, в том числе и огонь. Следите за уровнем радиации — это опасно для его жизни.

УПРАВЛЕНИЕ:

D – демонстрация;
K – клавиатура;
J – джойстик.

FIGHTER PILOT

Программа имитирует полет самолета, возможны фигуры высшего пилотажа. Можно тренировать воздушный бой. Пилотируешь боевой самолет F-15 по показаниям приборов, находящихся на приборной доске. Можешь вызвать на экран карту, чтобы сориентироваться в положении самолета относительно обозначенных пунктов на земле. В зависимости от выбранного варианта полет может быть легче или труднее.

Вы можете упражняться в следующем:

1. Посадка (LANDING PRACTICE).
2. Учебный полет (FLYING TRAINING).
3. Тренировка воздушного боя (AIR TO AIR COMBAT PRACTICE).
4. Воздушный бой (AIR TO AIR COMBAT).
5. Слепая посадка (BLIND LANDING).
6. Ветер (CROSSWIND AND TURBULENCE).
7. Тренировка противника (PILOT RAITING).

Приборная доска выглядит следующим образом:

1. В правом верхнем углу находится указатель уровня топлива.
2. Слева от него расположен прибор посадки ILS или бортовой компьютер (в зависимости от необходимости).
3. Слева от него два прямоугольника: первый (ALTITUDE) — показатель высоты полета в футах, другой (VSI) — показатель вертикальной скорости в FUT/SEK.
4. В центре таблицы два указателя: ROLL — показывает положение самолета относительно земли. В прямоугольнике появляются цифры наклона самолета в градусах, возле появляются буквы L (LEFT) — влево, R (RIGHT) — вправо. Второй указатель PITCH — угол атаки (наклон-подъем носа) в градусах (темнее — вверх, светлее — вниз).
5. Справа от этих указателей прямоугольник: (SPEED) — показатель скорости в узлах (1 узел = 1,85 км/ч), под ним FLAP — сигнализатор открытой или закрытой крышки.
6. В левом верхнем углу приборной доски пять указателей: в прямоугольнике — направление полета в градусах; мигающая точка — позиция радиостанции или самолета противника по отношению к нашему самолету; возле стрелки — позывной сигнал указывающей радиостанции; направление на радиостанцию или самолет противника в градусах; расстояние в милях.
7. В нижней части приборной доски расположены следующие указатели: THRUST — сила тяги; AMMO — количество боеприпасов.
8. На приборной доске имеется также стрелка и три ромба, показывающие положение шасси: стрелка вниз или зеленый цвет — шасси выпущено, стрелка вверх или красный цвет — шасси убрано.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

- 6 — ручка на себя (подъем).
- 7 — ручка от себя (снижение).
- 8 — поворот вправо (наклон вправо).
- 9 — поворот влево (наклон влево).
- C/SH — педаль влево (поворот влево).
- Z — педаль вправо (поворот вправо).
- Q — прибавить газу (увеличение тяги).
- A — уменьшить газ (снижение тяги).
- S — открыть крышку (фонарь).
- W — закрыть крышку (фонарь).
- U — убрать или выпустить шасси.
- N — выбор пеленгующей радиостанции.
- M — посмотреть карту.
- B — тормоза.
- S/SH — переключение прибора бортового компьютера.
- C — переключение на боевой полет.
- O — огонь при боевом полете.
- H — пауза.
- J — продолжение.

FIGHTING WARRIOR

„Сражающийся воин...” На протяжении всей истории человечества силы мускулов и умение владеть оружием были одними из необходимых качеств. Будь то доисторическая дубина или сверхсовременная ракетная установка — война остается войной, и воин остается воином.

На этот раз фантазия авторов переносит нас в древний Египет — страну солнца и пирамид, загадочных статуй и неразгаданных тайн. По древней стране держит свой нелегкий путь воин. Под палящими лучами солнца он прокладывает себе дорогу в сражениях с беспощадными врагами. Недруги сменяют друг друга, отличаясь своим ратным мастерством, но все они едины в своем стремлении убить нашего героя. На своем пути воин встречает людей и оборотней, кто-то невидимый выпускает в него стрелы, но ничто, кроме смерти, не может остановить его.

Герой вооружен бамбуковой палкой, которая служит ему для защиты нападения. Линейка знаков в левом нижнем углу отображает силы нашего воина, а в противоположном — энергию очередного врага. При каждом пропущенном ударе противника или попадании в воина стрелы он теряет драгоценную энергию, которая, впрочем, частично восполняется после победы над врагом.

Игра имеет режим демонстрации, в который автоматически переходит, если вы не начнете игру сами. Любая клавиша при этом — возврат в меню.

УПРАВЛЕНИЕ:

- 1 — клавиатура;
- 2 — синклер джойстик;
- 3 — курсор;
- 4 — кемпстон джойстик;
- 0 — старт.

FIND OF MATE (НАЙДИ ПАРУ)

В этой игре компьютер тасует колоду карт. В колоде 24 карты. Среди них две идентичные. Каждая карта в колоде обозначается буквой. Карты раскладываются на столе в перевернутом виде, то есть рубашкой вверх, а картинкой вниз, чтобы вы их не видели. Ваша задача — угадать парные карты.

Выбор каждой карты вводится цифрой (номер ряда — номер колонки. Например, ряд 3, колонка 5 вводится ■■■ 35 ■■ нажимается ENTER).

Если вы готовы начать игру, то нажмите любую букву. Появится сообщение: „Выберите первую карту“. Введите номер ряда ■ номер колонки выбранной вами карты.

„Выберите вторую карту“. Введите номер ряда и номер колонки второй карты.

Смотрите, угадали ли вы или нет. Затем все повторяется сначала.

Игра ■■■ очень-то динамична. Для возобновления игры, если, конечно, вы этого захотите, нажмите „А“, а для остановки — нажмите „S“.

FIREBIRDS (ОГНЕННЫЕ ПТИЦЫ)

Вы — космический разведчик, и ваша задача — исследование ближнего космоса ■ вступление в контакт с внеземной цивилизацией. Однако вы не ожидали, что на первой ■■■ планете столкнетесь ■ враждебной цивилизацией. Не вступая в контакт, она объявила вам войну.

В игре несколько стадий. Сначала ■■■ обстреливают легкие установки противника — „огненные птицы“. Если вы уничтожите, то появляются такие ■■■ установки, но во главе их флагманский корабль „Орел“, снабженный уже лазерным оружием. Будьте внимательны! По мере прохождения новых стадий, появляются разнообразные космические корабли инопланетян.

Ох, как нелегко вам придется!

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

Z — влево;

X — вправо;

SPACE — огонь.

При наборе наибольшего количества очков, занесите свое имя ■ таблицу рекордов.

FIRELORD

Мы оказываемся в стране Торот, в краю басен, рыцарей, драконов ■ магии. Страной правит злая ■ прекрасная королева, которая завладела магическим камнем фазстоном, позволяющим метать огненные молнии, и тем самым „затерроризировала“ Торот.

Наша задача (в этой игре мы выступаем в образе сэра Галахеда) заключается в том, чтобы отобрать у королевы фазстон. Используя ■■■ тщеславные, постоянные опасения утратить молодость и красоту, мы должны добыть 4 части заклятия вечной молодости и попробовать обменяться с королевой.

Мы отправляемся на поиски, собирая по дороге оружие ■ продовольствие, входим во встречающиеся дома и, торгуясь с жителями, предлагаем взамен за информацию различные найденные предметы. В крайнем случае, пробуем воровать (цель оправдывает средства, а грех этот сами себе отпустим), только дожидаемся того момента, когда хозяин посмотрит в другую сторону. Если нас поймут на этом деле, придется предстать перед суровым судом.

Поиски по очень большой стране (свыше 500 экранов) затрудняют ■■■ аборигены, с которыми нужно бороться и не всегда ■ успехом. Правда, мы можем 5 раз воскреснуть, но этого очень мало. Роке 34509,0 обеспечит нам безбедность в этих стычках, однако ■■■ избавит нас от приговора суда (если попадемся на краже). Справедливость все-таки должна восторжествовать даже в условиях мира игры.

FLYING SIMULATION

В последние десятилетия возможности компьютеров сильно возросли, и пилотов учат летать при помощи крупномасштабных компьютерных макетов на земле. Даже на маленьком компьютере ZX SPECTRUM можно воспроизвести важнейшие характеристики: динамику самолета, аэронавигацию, главные приборы, окружающий мир. Игра „Полет“ обеспечивает получение этих эффектов и предоставляет в наше пользование небольшой высокоманевренный, двухмоторный пропеллерный самолет.

СВЕДЕНИЯ О ПОЛЕТЕ:

Основные приборы управления самолетом включают: закрылки, рычаг управления, мощность двигателя, руль. Сдвигая рычаг управления в сторону, вы воздействуете на электроны крыльев, вынуждая самолет наклоняться влево или вправо. Сдвигая рычаг управления вперед или назад, вы приводите в действие руль высоты на хвосте самолета ■ нос самолета соответственно поднимается вверх или опускается вниз.

Аэродинамика самолета чрезвычайно сложна. Изменение одной характеристики обычно сопровождается другими эффектами. Например, электроны не только заставляют самолет наклониться, но этим порождают побочный воздушный поток, вынуждающий самолет поворачиваться. Вы можете убедиться в этом на собственном опыте.

Положение ■ движение самолета показывают многие приборы в кабине пилота. Пилот должен пользоваться этими приборами при выведении самолета ■■■ правильную линию или вектор, при приближении к взлетно-посадочной полосе, а также, чтобы вывести самолет на правильный курс и азимут вдоль этого вектора ■ приблизить самолет ■ полосе на нужной скорости, высоте и угле снижения. Обычно правильным углом снижения при посадке является угол в 3 градуса.

При помощи руля можно производить повороты во время полета и направлять выруливание самолета на земле.

ПОЛЕТ НА ZX SPECTRUM:

Полет на ZX SPECTRUM — это программа, которая имитирует полет на небольшом самолете при довольно точном соблюдении деталей. Включена детальная динамика полета, можно совершить даже „мертвую петлю“ или „бочку“. В нижней части экрана воспроизводится панель ■ вид из кабины пилота. Вы можете приземлиться на любую ■■■ двух полос, взлетать, управлять самолетом при помощи маяков ■ наблюдать окружающий мир сквозь стекло кабины пилота. В верхней части — вид из окон кабины, через которые можно видеть горизонт, небо ■ темную землю, огни ВПП (если вы находитесь поблизости от нее) и некоторые объекты рельефа. Когда вы пикируете, набираете высоту или делаете крен (вираж), происходят соответствующие изменения в окнах кабины.

Вы можете, однако, переключиться на показ навигационной лоции ■ карты маяков, полос и других объектов, которые помогут ■■■ управлять самолетом и совершить посадку.

После пуска программы на экране появится меню, в котором вы можете выбрать: взлет, полет или отработать последний заход на посадку. Нажмите клавиши 1, 2 или 3 в зависимости от вашего намерения. Вас спросят: „Желае ли вы подключить воздействие ветра?“ Ответьте „Y“ — если вы ■■■ опыт, в противном случае нажмите „N“. После этого вы ■■■ вид из окна пилота.

ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ:

В нижней части экрана имеется панель, на ней 5 круглых шкал (дисков), несколько измерительных приборов, сигнальные лампочки ■ цифровое табло.

Пять круглых шкал — это система посадки, указатель скорости, прибор радиобнаружения, прибор высоты и скорости подъема.

Прибор радиобнаружения — указатель курса (RDF) — большой диск в центре панели. Маленький самолет, нарисованный в центре этого прибора, указывает направление движения самолета. Цифровые показатели диска дают направление в градусах компаса. Это самый важный навигационный прибор. В любой стадии полета самолет находится ■■■ зоне одного из маяков на земле, положение маяка на какой-либо стадии полета относительно направления самолета показывается на диске в виде горящей точки возле периметра. Если вы хотите лететь прямо на маяк, то наклоните самолет так, чтобы маяк был в положении ■■■ окружности диска, как цифра 12 на часах.

Указатель скорости — похожий на часы диск с одной стрелкой, слева от указателя курса. Стрелка показывает скорость самолета ■ цифрах, умноженных на 10.

Указатель высоты — имеет две стрелки, находится справа от указателя курса. Маленькая стрелка указывает высоту — одно деление 1000 футов, большая — 100 футов.

Прибор скорости подъема — диск крайний справа. Показывает вертикальную скорость. Одно деление 1000 футов/минуту.

POWER — указатель мощности, внизу справа, измеряет положение дроссельной заслонки (подача газа). Может уменьшаться в разреженной атмосфере на больших высотах.

FUEL — указатель топлива, количество горючего, оставшегося в баках.

FLAPS — указывает угол отклонения закрылков. Стрелка падает вниз при максимальном выдвижении закрылков. При нулевом положении закрылков стрелка находится в горизонтальном положении.

GEAR — имеет красно-зеленую панель, когда шасси подняты, панель красная; шасси опущены — зеленая.

WON PGERBO — цифровой указатель сведений о курсирующем маяке. BOON дает позывные маяка, PPCE — диапазон маяка в морских милях, BPC — азимут в градусах компаса относительно самолета.

ILS — система приборов приземления. Ее диск находится слева от панели. Это система наведения, которая помогает пилоту при подлете к полосе. Радиомаяк в начале посадочной полосы испускает сигнал. Его положение изображено на ILS в виде горячей точки. Когда самолет на правильном курсе приближения к полосе, горячая точка в середине диска ILS. Если нет, то пилот должен добиться такого положения точки, пока она не будет в центре.

PA — радиовысотомер, цифровой прибор, часть приборов приземления ILS. Отраженный от земли радиосигнал измеряет высоту в футах (от земли до шасси).

ПРИБОРЫ УПРАВЛЕНИЯ ПИЛОТА:

JOYSTICK — рычаг управления (клавиши 5, 6, 7 и 8).

6 — крен влево.

■ — крен вправо.

7 — пикирование.

5 — подъем.

RUDDER — руль на хвосте.

Z — поворот влево.

X — поворот вправо.

При вырубании на земле руль управляет шасси.

POWER — тяга двигателей: P — увеличение газа, O — сброс газа.

FLAPS — закрылки: F — выпуск закрылок, D — спрятать закрылки.

Закрылки полностью должны быть открыты в заключительной стадии приземления, чтобы избежать опрокидывания при снижении скорости. Открытие закрылок на большой скорости может привести к повреждению крыльев.

GEAR — убирание и выпуск шасси. Клавиша G. Не следует выпускать шасси на большой скорости, это может привести к поломке.

BEACON — маяк. Чтобы поменять маяк, нажмите и держите клавишу B, пока не появится нужный маяк.

MAP — карта, клавиша M. Включить и выключить карту.

Вы можете нажимать несколько клавиш одновременно, но никогда не нажимайте клавишу „BREAK“.

КАРТА:

Нажав „M“, вы получите изображение навигационной лоции карты посадочных полос, объектов рельефа, таких как озера и местонахождения маяков. Карта показывает четыре точки:

NORTH (N — 0 градусов).

EAST — (E — 90 градусов).

COUST (C — 180 градусов).

Есть два аэропорта: большой (MAIN) — длина полосы более мили и маленький (CLUB) — 800 ярдов.

НАВИГАЦИЯ:

Самая трудная часть игры — приземление. Вы можете экспериментировать с приборами, задавая разумную скорость, высоту и направление движения самолета (на разумно большой высоте); не беспокойтесь о навигации. Если вы хотите посадить самолет, то вам придется направлять его по правильному вектору курсу и правильно подойти к полосе с приблизительно точным углом планирования. Это довольно трудная задача и требует достаточной тренировки, прежде чем вы успешно совершите посадку. Карты и приборы помогут вам точно определить свое местоположение. Если есть сложности, то вы всегда можете воспользоваться автоматическим подходом и позволить себе поэкспериментировать с финальным касанием земли. При касании с землей нужно сбросить газ до нуля, чтобы остановить самолет.

FLUNKY

Игра „FLUNKY“ является одной из лучших игр фирмы „FIREFLY“. Предстоит выступить в роли коммандера в одном из старинных замков, который наполнен потайными ходами и подвалами. Семья, которой вы служите, состоит из 4-х человек. Задание каждого из них вам предстоит выполнить.

ЗАДАНИЕ 1.

MR. ANDREW поручает принести ему кораблик. Итак, чтобы выполнить первое поручение, надо:

1. Войти в дом.
2. Идти вправо до 1-й двери, войти в нее.
3. Идти вправо до комнаты с полками, в которых стоят 2 кораблика и 1 вертолет.
4. Войти в дверь, которая находится в этой комнате, и дожидаться поручения.
5. Человек, лежащий в ванне, попросит принести ему кораблик.
6. Идти влево до комнаты, в которой сидит женщина с зеркалом.
7. Взять пульт управления, который лежит на столе.
8. Идти с пультом до комнаты с полками, на которых стоят кораблики.
9. С пультом идти вправо, где находится потайной ход в подвал.
10. Вернуться назад влево.
11. Нажав на клавишу „M“ или „FIRE“, вы включите вертолет.
12. Управляя им, вы снимете маленький кораблик. Если вам с 1-го раза это не удастся сделать, спрячьтесь в потайной комнате, дверь которой вы предварительно открыли. После того, как охранник уйдет, можете попробовать снова.
13. Поставив пульт управления, возьмите кораблик.
14. С этим кораблем идите вниз через потайную дверь в подземелье.
15. Опустившись по лестнице вниз, вы увидите горизонтальный рычаг, которым вы должны поднять решетку.
16. Идите в комнату с висящим скелетом. Не пугайтесь, что при входе в нее опустится решетка.
17. Возьмите затонувший кораблик и поставьте его точно на середину воды.
18. Подойдите к скелету и, дернув его 13 раз, быстро выбегайте из комнаты.
19. Вернитесь за корабликом, который вы оставили у рычага.
20. Идите с корабликом в крайнюю слева комнату.
21. Поставьте его точно на середину воды. Он поплывет и вытолкнет нужный вам кораблик.
22. Берите его в крайней справа комнате и несите его к хозяину.
23. Поставив его на ванну, дождитесь, пока мистер ANDREW его возьмет.
24. Нажав на клавишу „M“ или „FIRE“, сделайте, чтобы у вас в руках была буква „A“. Поставьте ее тоже на край ванны и ждите, когда в ней появится роспись.

FLYER FOX

Цель этой игры — защита от вражеских истребителей пассажирского лайнера Боинг-747 — „Джумбо“, который летит в „опасном воздушном пространстве“. Время от времени голос оповещает о „приближающихся истребителях“, и целая эскадра вражеских самолетов пытается спустить „Джумбо“ на землю. Почему пассажиры должны подвергать себя такой жуткой опасности, авторы не объясняют, это делает игру несколько бесцельной и однообразной.

Боевые действия достаточно адекватны, но необходимость защиты Боинга не дает возможности слишком связывать себя боем. Графика ведет свое происхождение от БЕЙСИКА. Панель управления сделана с претензией на сложность, но достаточно примитивна. Даже несчастный „Джумбо“ не взрывается, упав на землю. Набрав новую партию обреченных пассажиров, он снова взмывает в небо.

FLYING DRAGON

Некоторые полезные советы: в пещерах с пауками летите с полной скорости и все время меняйте высоту

полета. В этом случае вы, вряд ли наткнетесь ■■ пауков ■■ они ■■■ укусят.

Если принцесса упадет с дракона в одной из вышеупомянутых пещер, дракон должен быстренько снова подобрать ее, иначе принцессу убьют пауки.

Если ■■■ надо съесть ведьму, приземлитесь около нее ■■ моментально взлетайте снова. Вы услышите стук копыт ■■ появится рыцарь ■■ лошади. Выровняйте с ним скорость ■■ стащите бедолагу с седла.

Как только найдете спокойное место, остановитесь ■■ наберитесь сил.

Пролетая над морем, поднимитесь на самый верх ■■ направьте пламя еще выше. Огонь уйдет с экрана и возвратится снизу, убивая всех встречающихся морских змей.

Чтобы убить двуглавого дракона, вы должны направить пламя ему под крылья.

Подлетев ■■ третьему городу приземлитесь, и, немного пройдя, снова взлетайте. Появятся животные. Схватите одно из них и бросьте на остальных.

Запасов горючего никогда не хватает на то, чтобы прожечь ворота города с первого раза, ■■■ каждый раз придется возвращаться через пещеры, чтобы съесть ведьму.

FRANK

С незапамятных времен человека влекла мечта о создании себе подобного помощника. В „Иллиаде“ Гомера бог огня ■■ покровитель кузнечного ремесла Гефест, сын Зевса и Геры, выковал слуганок, которые действуют, повинувшись воле Бога. В романе английской писательницы Мэри Шелли „Франкенштейн“ или „Современный Прометей“ (1818) молодой швейцарский ученый Виктор Франкенштейн создает человекоподобное существо, обладающее необычайной физической силой ■■ выносливостью. Войдя ■■ мир, приспособленный благородными порывами, этот чудовищный гигант становится не „добрым волшебником“, другом ■■ помощником людей, ■■ злым демоном, мстящим всем и, в первую очередь, своему создателю Виктору за свое уродство и одиночество.

Вам предлагается компьютерная игра, где вы выступаете в роли создателя. На 1 уровне вы собираете свое детище по частям, в строгой последовательности, соблюдая осторожность в лаборатории. Здесь все движется, все живет — это опасно для жизни.

У вас под рукой 3 кнопки управления — вправо, влево, прыжок, но прыжок можно сделать, только встав на пружину.

Собрав скелет робота, спешите его оживить, включив электричество. На 2 уровне ваше создание ■■■ не подчиняется. Его надо обезвредить ■■ переделать в послушного помощника. Но это можно сделать ■■ следующих уровнях. Если вам это удалось — человечество спасено!



FRANKIE GOES TO HOLLIWOOD

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Франк подготовил для себя более 60-ти заданий, которые нужно выполнить во время своего путешествия в храм Радости. Диапазон заданий широкий: от банальных до героических, от скоростных до умственных.

Как только закончишь очередное задание, это будет записано на табло, отражающее уровень твоей личности, ■■ так ■■ можешь получить награду в виде соответствующего количества единиц удовольствия.

Твоя цель — стать идеальным человеком. Это произойдет тогда, когда уровень твоей личности достигнет макси-

мума (появится надпись „BANG!“) ■■ сумма баллов достигнет 99000 единиц удовольствия. Это минимальное требование, чтобы начать поиск дверей, ведущих ■■ самое сердце храма Радости.

УПРАВЛЕНИЕ:

Возможно управление с клавиатуры любыми клавишами, произвольно определенными или джойстиком.

Обозначения: лево (L), право (P), верх (G), низ (D), выстрел (S).

УПРАВЛЕНИЕ ФИГУРОЙ.

Влево — L.

Вправо — P.

Рука на уровне пояса — S или P.

Рука ■■ высоте плеча — S, G и L или P.

Пройти дверь — поставь фигуру лицом к себе на фоне двери ■■ нажми G.

Закрытие любого окна, в котором находится курсор, происходит при наведении курсора на картинку, указывающую на закрытие данного окна, ■■ нажатии клавиши S.

Окно, показывающее предмет, который уже имеешь, доступно в любой момент при помощи клавиши D и S. Выбор предмета происходит указанием ■■ нажатием клавиши S.

КАК ИГРАТЬ?

Начинаешь игру при отсутствии уровня личности в скучном, захолустном пригороде. Не обманывайся — все ■■ так, ■■ как выглядит. Улицы, несмотря на похожесть, разные, дома — тоже. Здесь ничто ■■ надежно. Ко всему притронься, проверь. Экспериментируй, и твое любопытство будет вознаграждено. Бери разные предметы — некоторые пригодятся сразу, другие пригодятся в храме радости.

Помни, что в любой момент можешь иметь не более 8-ми предметов. Поэтому думай, прежде чем брать какой-либо предмет. Один раз выброшенный предмет может вновь не появиться.

Познавая повседневную жизнь, будь внимательным, поскольку раньше или позже встанет перед тобой загадка убийства. Ты пройдешь ■■■ тела... Кто убийца? Раскрой загадку путем исключения — найди все подсказки (всего их 23). Вернись ■■ место преступления, войди в окошко, показывающее подозреваемых ■■ укажи убийцу. Предупреждение: если ошибешься, начнешь игру сначала.

Повышая уровень своей личности, ты должен брать из повседневной жизни то, что позволит тебе выполнить все задания. Задания расположены в лабиринте внутри храма Радости. Внутри лабиринта можно свободно перемещаться в храме Радости, он также соединен с городом.

Рассматривая цвет крышек люков в полу, можно составить карту лабиринта. Осторожно: ■■ люков вылетают огненные шары. Если убьешь их, то появятся новые выходы. Входы будут появляться в ходе игры. Научись хорошо ориентироваться в лабиринте, это позволит, в зависимости от необходимости, выбирать очередность задания и, главное, позволит открыть дверь, ведущую в центр храма Радости.

ЗАДАНИЯ:

1. Зал компьютеров: должен воспользоваться информацией, чтобы выполнить это задание. Обрати внимание на то, что имеешь при себе ■■ объекты ■■ экране. Если не имеешь того, что нужно — лифт поможет тебе ударить.

2. Море дырок: выйди и войди в пространство и время, достигни твердой почвы под ногами. (Здесь больше, чем видит глаз).

3. Кибернетические преодоления: каждая игра должна быть для всех символом Дойграна (символ должен вспыхнуть). То, что имеешь при себе, может уменьшить твои страдания или удвоить удовольствие.

4. Рейд на город: задержи бомбардировщики, уничтожающие город. Временем ограничен, чтобы переждать ■■ уничтожить противника, — ускорь обстрел самолетов противника.

5. Комната TTL: разрушь стену, войди в отдел контроля ■■ разгадай кроссворд. Стреляй, но не позволяй стрелять в тебя (можешь принести защиту ■■ города).

6. Говорящие головы: диалог между политиками может быть неприятным.

7. Тир: постреляй в известных личностей. Перед каждым выстрелом должен перезаряжать, мушка должна опуститься вниз совсем.

8. Военная комната: стреляй в символы — получиши

баллы. Каждый символ — это одна игра (тебе может помочь сила любви).

F R E D

Фред находится в лабиринте, из которого его нужно вывести. На дороге расположено множество преград — ловушек в виде духов, ежей, капающих ядов и т.д.

Каждое соприкосновение с такой преградой или ловушкой отбирает силы. В лабиринте также расположены в разных местах фрагменты карты, которые помогут найти дорогу к выходу, дополнительное снаряжение и пропитание, которое позволяет возобновить силы.

За некоторые предметы, найденные в лабиринте, получишь баллы.

УПРАВЛЕНИЕ:

- R — вверх и подскок;
- E — вниз;
- G — влево;
- W — вправо;
- T — выстрел.

F R E D D Y H A R D E S T 1,2

Перед вами разыгрывается космическая трагедия. Космический исследователь-одиночка подвергнулся нападению галактического пирата. Столкновение уничтожило врага, но и Фредди с трудом дотянул до ближайшей неизвестной планеты.

Цель: необходимо добраться до города инопланетян и, учитывая явную злонамеренность, силой захватить космический корабль и улететь на землю.

УПРАВЛЕНИЕ:

1. Клавиатура;
2. Кемпстон;
3. Переопределение клавиш.

При управлении джойстиком:

- Вверх — прыжок;
- Вниз — присесть;
- Влево/вправо — движение;
- Кнопка — удар ногой;
- Вниз + кнопка — стрельба.

Помогите Фредди добраться до города, чтобы можно было загрузить вторую часть этой дилогии о мужественном исследователе.

И вот Фредди попал в город. Его задача — заправить один из космических кораблей. Для этого необходимо, прежде всего, найти дискету. Имея дискету, надо найти большой компьютер, обозначенный буквой, встать к нему лицом и поставить дискету на букву. Если вы сделали правильно, то появится надпись: „Корабль (будет указан цвет) заправлен”. В противном случае надпись будет гласить, что топливо отсутствует.

После того, как вы заправите все три корабля, необходимо получить полетное задание. Для этого надо найти компьютер, который выдаст сообщение: „Корабль (цвет) к полету готов”, и другой, с кодом — паролем для попадания на космическое судно.

Пара советов:

— когда будете проходить по городу, повстречаются лифты. (они выглядят, как заштрихованные квадраты). На них можно подниматься и спускаться на другой этаж;

— можно передвигаться на большое расстояние с помощью темных комнат. Для этого нужно отыскать большую раковину и поднять руку вверх. Вы попадете в темную комнату, где сразу двигаетесь вправо и влево.

Напомним, что вы должны сделать:

1. Заправить корабль;
2. Найти код космического судна;
3. Получить полезное задание.

Выполнив все эти задания, вы должны отыскать сам космодром, который располагается на самом первом этаже, и когда найдете, то необходимо встать напротив корабля, для которого сделали полный набор, и поднять руку вверх. Остальное увидите.

F R E N Z I

Маленький человек Френси попал в лабиринт с пауками на чужой планете, и своего бластера он может уничтожить их, но только ему надо быть очень проворным, так как стрелять он может в ту сторону, куда перемещается. Если он столкнется с пауками, то погибнет, потому что пауки в этом случае самоуничтожаются вместе с Френси. Кроме того, стенки лабиринта заминированы. Френси нужно быть очень осторожным, так как любое прикосновение к стенкам лабиринта вызовет взрыв. За уничтожение самых разнообразных по цветовой гамме пауков Френси набирает премиальные очки (смотрите таблицу начисления очков в инструкции программы).

С пауками Френси еще может справиться, а вот с внезапно появившимся огненным тарантулом ничего сделать невозможно. Выстрелами бластера его не уничтожишь. Единственное спасение — бегство в другой лабиринт. Убегать можно через дыры в стенках лабиринта.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- 6 — влево;
- 7 — вправо;
- 8 — вверх;
- 9 — вниз;
- 0 — огонь;
- S — старт игры;
- H — временная остановка игры.

После окончания игры наберите свое имя на клавиатуре компьютера (не более 9 символов). Для корректировки имени можно пользоваться клавишей „DELETE”. Для внесения имени в таблицу результатов — нажимите „ENTER”.

Для возобновления игры нажимите „S”.

F R O G G E R (Л Я Г У Ш О Н О К)

Загрузка стандартная. Вам предстоит забавная задача. Маленький неопытный лягушонок оказался перед сложнейшим испытанием: ему необходимо преодолеть проезжую часть, кишущую ревушими автомобилями, под колесами которых он не захочет пропасть нашему земноводному. Помогите ему! Помните, что у вас всего лишь пять попыток. Не менее опасными для лягушонка являются бордюры проезжей части и, что странно, собственные сородичи, которые символизируют количество оставшихся попыток.

На следующем этапе вас ожидает река, кишущая крокодилами. Ее необходимо преодолеть, перепрыгивая с бревна на бревно.

Управление от клавиатуры. После высвечивания заставки будет предложен режим определения клавиш для манипулирования действиями лягушонка, в ходе которого напротив действия, производимого нашим героем, будет загораться знак вопроса. В ответ на него необходимо нажать клавишу, которая будет заставлять лягушонка выполнять это действие. После этого знак вопроса переместится на новое действие и вам предстоит повторить процедуру для другой клавиши.

Думаем, игра доставит удовольствие и взрослым, и детям.

F R O S T B Y T E

На одной планете приземлился космический корабль. В нем было 6 роботов-исследователей. Планета была вся в подземных лабиринтах, и роботы приняли решение отправиться на исследование этих лабиринтов. В разведку отправились пять роботов. Шестой остался охранять корабль и в случае опасности прийти на помощь.

Прошло 6 дней, но никаких вестей от исследователей не поступало, что очень встревожило шестого робота. И он вынужден был пойти на поиски.

Вам предоставляется возможность управлять последним роботом. За определенное время найти хотя бы одного из пропавших роботов, и время жизни шестого возобновится.

При путешествии по подземным лабиринтам, шестой откроет для себя, что подземелья заселены враждебно настроенными существами. Именно они похитили и закоуляли в клетки всех роботов. Возле каждого робота в клетке стоит свеча, которая служит ключом.

Для того, чтобы освободить робота, нужно подойти к клетке и нажать ■■ горящую свечу.

Освобожденный робот тут же переносится на корабль для ремонта. После освобождения отправляйтесь на дальнейшие поиски.

FULL

Игра представляет собой имитацию мотоциклетных гонок. Вам предлагается пройти одним из известнейших ■ мире гоночных маршрутов. Гонщики пользуются машинами таких фирм, как „Хонда“, „Харлей“ и могут развивать скорость на некоторых участках трассы до 175 км/час. На маршруте есть крутые повороты — следите за скоростью. Постарайтесь не сойти с трассы ■ установить рекорд, хотя гонку сорока участников вы начинаете последним. Будьте внимательны, не столкнитесь с другими гонщиками, это значительно сбросит вашу скорость.

После загрузки игры на экране появится таблица:

- 1 — выбор трассы.
- 2 — выбор количества кругов в гонке.
- 3 — тренировочный режим, проход трассы в одиночку.
- 4 — старт гонки.
- 5 — выбор управляющих клавиш и джойстиков.

Подробнее:

1 — вы можете выбрать один из 10 маршрутов, которые находятся в:

- Донингтоне;
- Сан-Марино;
- Испании;
- Франции;
- Западной Германии;
- Италии;
- Бельгии;
- Югославии;
- Швеции;
- Сильвестоне.

Нажмите „1“ и ■■ покажут эти трассы. Выбор маршрута осуществляется нажатием клавиши „SPACE“, ■ закрепление его — клавишей „ENTER“.

Нажатие „2“ изменит количество кругов в таблице от 1 до 5.

Нажимая клавишу „5“ вы можете выбрать:

- управление при помощи клавиатуры;
- протек джойстик;
- интерфейс II;
- кемпстон джойстик

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- 1 — поворот влево;
- 0 — поворот вправо;
- 9 — старт в гонке и увеличение скорости;
- BREAK — уменьшение скорости ■ остановка;
- E — закончить игру;
- R — рестарт игры.

На финише ■■ покажут, какое место вы заняли и какую скорость развивали максимально на трассе.

GALAXIANS

Игра похожа ■■ такие игры как: ZOMBIES, INTRUDERS, HALAGA, INVARDERS, ■ представляет собой бой установки с космическими пришельцами. Вам дается три установки. Количество набранных очков (за сбитые корабли пришельцев начисляются соответствующие очки) ■ оставшиеся установки показываются на табло с правой стороны экрана. В игре несколько стадий.

После загрузки программы ■■ на экране появляется сообщение: „Введите уровень сложности игры набором на клавиатуре цифры от 1 до 9“.

После этого у ■■ запросят: „Сколько человек играет. Один ■■ два?“

Нажмите соответствующую клавишу.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- CAPS LOCK — передвигание установки влево;
- Z — вправо;
- SPACE — огонь.

GEOE

Развлекайтесь с географией. Компьютер организует соревнование для вас в форме гонки. Он будет высвечивать карту Европы и предложит ■■ серию вопросов, включающих в себя расположение стран и столиц государств ■■ карте. В игру может играть до 4 игроков. Вам по очереди задают вопросы. Если вы отвечаете правильно, то вы продвигаетесь вперед, если нет — то возвращаетесь. Чтобы ответить на вопрос, нажмите цифру от 1 до 6. Теперь у вас запросят:

„Сколько человек будет играть?“ Нажмите цифру от 1 до 4.

„Кто собирается играть?“ Введите имя первого игрока (максимум ■■ символов) и нажмите „ENTER“.

Введите имя второго игрока и так далее...

Выберите цвет для игроков. Нажмите: 0 — черный; 1 — синий.

И так далее в соответствии с надписями на клавишах цветности.

После окончания игры нажмите „0“, чтобы возобновить игру, если желаете, или „SPACE“ — чтобы закончить игру.

GERRY THE GERM

Джерри — неудачный мутант микроба, который пытается доказать всему миру свою мощь тем, что устраивает какому-то бедняге инфаркт. Все это продлевается по частям во время путешествия Джерри, которое он начинает из легких.

На 1-м экране (легкие), он должен собирать цилиндрики с кислородом, избегая белые ■■ красные кровяные тельца. Будьте осторожны и внимательны: кровяные тельца очень тесно окружают кислородные цилиндрики. Если вы не наберете достаточное количество кислорода, то вас вынесет в мочевой пузырь.

Здесь Джерри плывет по озеру ■■ маленькой гребной лодочке к острову. Кроме того, на экране существует капающий кран, рулон туалетной бумаги, петушок ■■ прочие обитатели, которые пытаются потопить лодочку.

Совет: мочевой пузырь легче всего пройти многократным изменением направления движения лодочки.

GIANT REVENGE

Это продолжение игры „JACK AND THE BEANSTALK“, некогда вошедшей в десятку самых популярных игр. Маленький герой Джек отправляется в подземные пещеры ■■ поиски сокровищ. Один неверный шаг с узкого пути — ■ он погибнет. Это, возможно, самое неприятное в игре.

В процессе игры вы должны сами научиться собирать полезные предметы в конце каждого экрана, ■■ также найти правильный путь, изучая его пиксель за пикселем, чтобы определить, где находится опасность. Иногда вы имеете возможность пройти прямо сквозь сталагмиты ■■ монстров, ■■ других случаях, ваше путешествие закончится еще до того, как вы дотронетесь до них.

GLADIATOR

В этой игре вы должны совершенствоваться ■■ искусстве гладиатора, чтобы выжить на арене смерти ■■ стать любимцем императора. Перед тем, как выйти на арену, вы можете понаблюдать за поединком двух опытных гладиаторов. Для того, чтобы самому набраться опыта, мы рекомендуем ■■ потренироваться ■■ неподвижном партнере в режиме игры для двоих. Это не так просто, как кажется. Если вы подойдете слишком быстро, то можете напороться на меч вашего противника.

После того, как вы научитесь делать выпады, уколы, рубить плеча ■■ парировать удары, приготовьтесь к настоящим испытаниям. Не ошибитесь ■■ выборе оружия; ■■ вашем распоряжении широкий выбор кинжалов, мечей, пик, се-

тей и трезубцев. Для защиты у вас широкий выбор щитов. Всего можно выбрать 3 предмета из 45 предложенных, а какое оружие выбрал компьютер, станет известно после того, как гладиатор появится на экране.

Управление игрой довольно сложное — на овладение — требуется время. Это относится — гладиатору, и — джойстику. Имеется 45 движений, многие из которых требуют двукратного перемещения джойстика. Пока вы будете учиться, вам часто придется играть роль подушечки для булавок у вашего соперника.

В каждой игре три поединка. Исход боя покажет фигура императора, превратившаяся в огромный кулак с оттопыренным большим пальцем, дарующим жизнь, если он поднят, — обрабающим на смерть, если он обращен вниз.

G O 1994

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора режима управления игрой:

Нажмите „K” — если управлять с помощью клавиатуры компьютера.

Нажмите „J” — если будете использовать джойстик.

Нажмите „S” — для старта игры.

Нажмите „C” — для получения основного меню программы.

Основное меню:

„S” — старт игры.

„I” — инструкции.

„P” — режим практики (тренировочный модуль).

„D” — просмотр демонстрационной игры.

Инструкция содержит пять страниц-экранов. Для переключения страниц нажимайте „C”, для прерывания просмотра страниц нажимайте „Q”.

Привет! Мое имя Смифи. Мне нужна ваша помощь, чтобы освободиться, разрушив центральный компьютер, который держит меня под наблюдением вот уже десять лет. Разрушить его можно, только отключив питание компьютера — испортив таким образом его оперативную память.

Однако есть одна небольшая проблема. Вы должны будете пройти семь уровней обеспечения безопасности компьютера, прежде чем достигнете центрального компьютерного зала. Чтобы пройти уровни безопасности (с 1 по 6), вы должны получить ключ на соответствующем уровне — вставить его — замочную скважину.

Пробираясь от 7-го к 8-му уровню, где находится компьютерный зал, вы должны пройти площадку телепорта, а затем идти к нему. Вы можете бегать по этажам, запрыгивать — лифты — движущиеся площадки, — также подпрыгивать на подкидных досках.

Не пытайтесь стать — основания лифтов, если — наэлектризованы! Прохождение каждого уровня лимитировано по времени.

На каждом уровне для контроля установлены камеры, которые взрывают вас когда вы — прикоснетесь или приблизитесь.

Остерегайтесь желедридов (они не очень-то надоедливы, но могут прыгать вокруг). Будьте осторожны с циркулярными пилами — рессорами. Соприкосновение с любым из этих предметов уменьшит вашу силу — единицу, а если ваша сила упадет до нуля, то — теряете жизнь.

Подсчет очков.

Счет будет увеличиваться — одно очко, за каждую единицу времени, которую — прожили.

Если вы благополучно закончили уровень, то вам будут начислены премиальные очки — собранные вами по пути сокровища.

Премиальные очки даются также за оставшееся количество жизней — остаток сил.

За завершение уровня дается дополнительная жизнь. Вы можете иметь максимум десять жизней (попыток).

Сокровища:

— магнитный квадрат;

— вишни;

— золотой колокольчик;

— клубника.

— изумруд;

— груша;

— деньги;

— яблоко;

— бронзовая ваза.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

„6” — перемещение влево;

„7” — перемещение вправо;

„0” — прыжок;

„H” — временная остановка в игре;

„S” — старт игры.

При управлении игрой джойстиком кнопку „огонь” используйте для прыжков. Можно использовать любой программируемый джойстик или джойстик, совместимый с компстон.

Помогите освободиться Смифи! Выключите питание центрального компьютера!

GREEN BERET

Действие происходит на территории „чужой” военной базы, — герой является десантником знаменитого формирования „GREEN BERET” („Зеленые береты”).

„Совершенно секретно.”

Рапорт №1673/3A/87, от 3.6.87, авиаразведка.

На территории вражеской военной базы — секторе 17/A обнаружен небольшой лагерь военнопленных. Из рапортов разведки можно предположить, что — его территории находятся наши солдаты. База тщательно охраняется, — снаряжение, имеющееся на ее территории, достаточно для обеспечения десанта — в большом городе.

Разведывательный полет продолжался 3 часа 48 минут на средней высоте 460 м — при меняющейся погоде — низкой облачности.

Верно:

F/O. CLIVE TOWNSEND

STG. GRES FOLLIS”

„Совершенно секретно.”

Рапорт №79/4B/87 от 10.6.87.

Капитану Fergus „DELTA 4” от MCNEILL, специальное подразделение „GREEN BERET”.

На основе авиаразведки от 3.6.87.

В секторе 17/A на вражеской базе находится группа наших военнопленных. Базу охраняют 90 человек — собаки. Оружия, имеющегося — базе, достаточно для большого десанта. База поделена — три основных зоны, каждая из которых состоит из трех более малых (с точки зрения размещения тяжелого оружия).

Зоны охраняются вооруженными солдатами (в среднем каждый пятый способен использовать оружие), десантниками (сражающимися без оружия с использованием приемов карате), собаками (овчарки, обученные нападениям на людей) и вертолетами. Кроме того, база минирована, и неосторожный шаг может оказаться последним — жизни. Оружие можно — добыть, — отобрав его у врага (только в средней части первой зоны).

Задание: любой ценой освободить пленных, каждого встречающегося врага уничтожить.

Подпись: майор STEVE CROW.”

GUNFRIGHT (СТРАШНЫЙ РЕВОЛЬВЕР)

Прежде всего эта игра — „аркадное” приключение, — скорее просто обычная „стрелялка”. Здесь нет никаких головоломок, требующих решения, никаких предметов, которые нужно собирать... Только бах-бах-бах...

В игре довольно реалистично изображены аллеи — доми — обычного западноамериканского городка. Называется этот городок „Черный камень”. По улицам рассыпаны груды камней — виден интерьер зданий. Чтобы посмотреть — экран под разными ракурсами, нужно нажать — клавишу „Z” или „CAPS”

Вы — шериф по прозвищу Быстросхват, два острых глаза — блестят из-под шляпы. Ваша цель — патрулировать город, где шатаются бродяги — вооруженные бандиты. Вы вооружены шестизарядным револьвером.

Игра начинается со сцены падения мешков с деньгами:

их надо набрать как можно больше, потому что придется платить за патроны, лошадей, ■ также платить штрафы.

Следующая сцена начинается с того, что шериф стоит в дверях тюрьмы, и вы можете перемещать его ■ в всех направлениях ■ стрелять. Слева ■ на экране показано объявление: „Разыскивается опасный преступник“. Количество пуль под ним — это число оставшихся жизней. Еще ниже — сумма заработанных денег.

В нижней части экрана показывается барабан с оставшимися пулями ■ телеграфный бланк с актуальными ценами на пули ■ лошадей, ■ также уровнем штрафов.

Ваша задача — быстро проходить по городу, наполненному опасностями. Но самое страшное — это не бандиты, ■ мирные богобоязненные обитатели городка, которые бесцельно шляются по улицам. Одно столкновение с ними лишает шерифа жизни ■ 150 долларов.

Вскоре вы обнаружите вооруженного налетчика, который выглядит довольно устрашающе. После того, ■ вы набьете его свинцом ■ успокоитесь, вы с удивлением обнаружите, что лишились еще 150 долларов. Этот парень всего лишь указывал ■ револьвером направление, в котором находится ближайший бандит.

С помощью других обитателей городка вы ■ в конце концов доберетесь до Билла-быка, ■ поимку которого выплачивается премия в размере 350 долларов. Не ждите, пока он начнет стрелять, ■ выстрелите в него сами, ■ игра перейдет в следующий уровень. Вы столкнетесь с ним лицом ■ лицу ■ теперь результат зависит от вашей реакции и меткости. Если ■ удастся поразить его первым — ■ возвращается ■ начальная картина, но теперь ■ очереди уже Билли — козленок, ■ которого платят уже больше — 700 долларов.

Еще одно: вы можете найти лошадь, которую зовут Панто, ■ с ней, можно спокойно проскакать полгородка, сметая все на своем пути, но, ■ сожалению, лошадь — удовольствие дорогое. Но если вы встретите бандитов верхом ■ коне — вы сможете пуститься ■ в погоню.

G I R O N

„GIRON“ — игра, выдающаяся для класса логических игр. Обычно игры ■ лабиринтами легко описать, но только не эту! „GIRON“ фирмы „FIREBIRD“ — сложная игра, состоящая из двух лабиринтов, вложенных один в другой. „Артиум“ — более легкая часть игры. Внутри ■ находится лабиринт Некрополя, в центре которого вы должны найти мудрость колдуна. Ваша задача — найти сосуд с мудростью ■ того, ■ умерший колдун воскреснет ■ заберет свой сосуд.

Массивные шары катятся по замкнутым траекториям в коридорах лабиринта. Прикосновение к ■ означает немедленную смерть. Крепкие башни возвышаются над стенами ■ лабиринта, охраняя путь в Некрополь ■ мудрости. Каждая башня повернута ■ одну из 4-х сторон света, блокируя соответствующее направление. Если ■ попадете в поле ее обстрела, будете убиты.

Ориентация башен — возможно самый важный момент ■ игре. Направление обстрела башен определяет тот путь, по которому ■ можете идти. Выстрел по башне изменяет ориентацию всех окружающих башен. Башня может исчезнуть после выстрела, иногда лишь для того, чтоб неожиданно ■ появиться позже.

Экран представляет 3-хмерный ■ из кабины вашего вездехода. Зеленые метки по краям экрана — это прицел лазерной пушки. Поскольку ■ можете смотреть только вперед, красные ■ по краям обозначают боковые проходы.

Зеленый квадрат сверху обозначает вашу позицию в траншее лабиринта. Если вы врежетесь в стены, вы повредите ваш вездеход. Индикатор на приборной панели показывает ■ степень повреждений.

Радар показывает квадрат, ■ котором вы находитесь с высоты птичьего полета. Он дает бесценную информацию о расположении башен, их ориентации ■ шарах, катящихся в квадрате. Вы всегда расположены в центре квадрата. Еще один способ определить направление своего движения — посмотреть ■ 4 созвездия в ночном небе лабиринта.

Движение мячей синхронизировано при помощи таймера. Кроме того, на экране имеется вращающийся кристалл, изменяющий свой цвет, в зависимости от квадрата лабиринта, где вы находитесь. Чувствуется, что четыре программиста не зря провели год ■ созданием этой программы. В этой игре блестяще сочетаются элементы аркадной ■ стратегической игры.

G Y R O S C O P E

Перед нами программа фирмы „МЕЛЬБУРН ХАУС“, в которой движения этой игрушки моделируются с поразительной точностью.

Игра немного напоминает „MARBIE MADNESS“, которая сейчас стала одной ■ самых популярных аркадных игр. Вам необходимо провести гироскоп через 5 полей-лабиринтов, каждое ■ которых простирается на 3 экрана. Все это прекрасно выглядит в трехмерной перспективе ■ состоит из стенок ■ пропастей, которых надо избегать. Само по себе это не так уж сложно, поэтому добавлены еще скаты, скользкие, ■ стекло, участки, направленные магниты, овраги ■ крутые подъемы, которые надо преодолевать. Кроме всего прочего, у вас ограниченный лимит времени. Единственное, что радует, так это то, что ■ первоначальным 7 вам добавляют одну лишнюю жизнь за каждые 1000 очков.

Наилучшие результаты дает нежное управление джойстиком (или клавиатурой). Еще один совет: не позволяйте гироскопу разгоняться слишком сильно. Для музыки использована программа „WEAM“.

H A L A G A

Игра похожа на такие игры, ■ „FIREBIRDS“, „ASTRO“ и т.п.

Посланные Федерацией космических исследований проверить открытую систему „Сигнус Майджер“ на наличие минеральных ресурсов, вы встречаете крайне враждебный прием со стороны роботов-бабочек ■ этой системы. И только ваше мастерство ■ обращении с новейшим лазерным ■ оружием может спасти вас от гибели.

Игра состоит из нескольких стадий. На первой, перемещаясь влево и вправо, вы очищаете небо от летающих роботов-бабочек, которые сбрасывают бомбы, пикируя на ■. Когда ■ уничтожите ■ полностью, появятся новые, более быстрые, которые создались ■ уничтоженных вами, ■ учли ваши возможности.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

CAPS SHIFT — влево;

Z — вправо;

SPACE — огонь.

После загрузки, для ■ выберите режим игры:

1 — если ■ используете джойстик АГФ;

2 — если вы используете клавиатуру компьютера;

3 — если вы используете джойстик синклер;

S — старт игры;

A — возобновление игры.

H A R R I E R A T T A C K (САМОЛЕТНАЯ АТАКА)

Вы, пилот скоростного штурмовика, взлетели со своей базы (палубы авианосца) ■ направляетесь ■ разведывательный полет ■ вражеским позициям и городу. Над морем вас подвергнет обстрелу вражеский корабль. Уничтожьте его бомбами или ракетами. В зависимости от этого, вам начисляются очки. В воздухе вас атакуют истребители неприятеля. Увернитесь от них ■ сбейте ракетами. Затем полет будет проходить над сушей, где вас подстерегают зенитки, танки и радары. Займитесь бомбометанием. А вот ■ город. На крышах домов установлены всевозможные установки — ■ тоже надо уничтожить. За городом, ■ море, стоит ваш авианосец, постарайтесь опуститься на его палубу.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ.

После ввода программы, под рисунком на экране появится таблица, в которой отмечаются показания некоторых приборов:

количество набранных вами очков;

наивысший счет;

скорость вашего полета;

количество топлива в баках;

количество ракет ■ количество бомб.

В игре пользуйтесь клавишами:

7 — подъем самолета вверх;

8 — увеличение скорости самолета;

6 — уменьшение высоты ■ спуск самолета;

5 — уменьшение скорости;
9 — бомбометание;
0 — пуск ракет;
SPACE — катапультирование пилота.

После набора ста очков появляется таблица, в которую можно занести свое имя, набрав его и нажав ENTER.

HEARTBROKEN

В 1988 году придумали программу, смысл которой заключается в том, что молодой герой освобождает принцессу из темницы с помощью добрых сил магии.

Найдя книгу заклинаний, герой находит волшебный котел и начинает колдовать, для того, чтобы начать колдовать, нужно вначале набрать необходимое количество очков. Очки набираются только тогда, когда герой убьет определенное число стражей темницы. Иногда герой может найти на дороге мешочек с призом, он также находит пузырек с эликсиром, мешок с деньгами, ключ от темницы и саму книгу заклинаний.

Наколдовав в котле много хороших вещей, герой отправляется в замок и спасает принцессу от заточения.

Игра хорошая графика и смысл.

HEAVY ON THE MAGIC (ПОЛОЖИСЬ НА МАГИЮ!)

Магистр магии Ферион силой своего волшебства заключил легкомысленного и не в меру болтливую Ахила в таинственный замок. Против его желаний Ахил воспринял несчастье философски. На столике рядом с собой он обнаружил исчерпанную книгу заклятий, в которой не хватало многих страниц — может быть кто-то поможет ему выбрать...

Итак, вас мантия Ахила с капюшоном. Оглянитесь, узнаете это мрачное место? Разумеется, это HEAVY ON THE MAGIC. Кто знает, какие чудовища притаились поблизости? Они не пожалеют усилий, чтобы уничтожить вас, попадись только. Только усовершенствовавшись в магии, вы можете рассчитывать на успех.

Это последняя работа фирмы "GARGOIL" — типичная классическая игра, где вы играете роль противостоящего злу персонажа, и окружающая среда вполне классическая — наполненный монстрами замок, полный сокровищ и стражей, их охраняющих, также встречающий игрока загадками и ловушками. Физическая сила, однако, не играет решающей роли — все сражения ведутся с помощью магии, отсюда и название игры.

Достоинством игры является текст, вводимый с помощью клавиатуры в "спартанской манере" — глагол + существительное. Команды действия вводятся одним нажатием клавиши и включают 8 направлений, движение вправо-влево, изучение, поднимание и бросание предметов. Есть также набор команд, позволяющих использовать вашу магию: 1 — пробудить демона, B — атаковать монстра, P — заморозить его. Есть и другие заклятия, которые предстоит еще найти. Выбранные команды появляются на средней части экрана, и вам остается только приписать имя предмета, с которым вы намереваетесь производить операции. Однако, если вас атакуют и у вас нет времени, можете использовать "B" и без всякого добавления адреса. Можно и разговаривать с существами, населяющими замок. Иногда это позволит получить необходимую информацию о тех предметах, которыми вы владеете, о дверях, которые вы не можете пройти, не зная пароля. Часто единственным методом получения этого пароля являются разговоры с обитателями замка, а то и с самими дверями. С троллями, как правило, разговаривать бесполезно. В основном тролли развивают одну и ту же тему: "Тролли убьют Аксиса!"

Но у вас все-таки есть один верный друг — уродливый великан Апекс. Он почему-то сразу почувствовал ваше расположение и служит вам чем-то вроде энциклопедии, намекая о сути использования тех или иных предметов, паролей и т.п. Как только вы найдете заклятия вызова (CALL), вы можете вызывать его в любой момент. Это заклятие может вызывать и другие существа, но мы искренне советуем не злоупотреблять вызовами. Большинство из 21 типа монстров совершенно не умеют себя вести в приличном обществе.

Любой ценой избегайте непосредственных контактов с монстрами — эти контакты болезненны и, обычно,

просто смертельны, так как оторваться от монстра очень нелегко. Даже благодущный Апекс может раздавить вас, если вы окажетесь поблизости от места его появления. Он может нанести вам немало вреда, так как он очень сообразителен и может понимать, что стоит у вас на голове.

Большинство монстров знакомо по предыдущим играм — обезьяноподобные габлины, привидения, крылатые драконы, вампиры, а также медузы и вервольфы. Многие относятся к ним безразлично, большинство же пылают к вам открытой неприязнью. Они решительно бросаются на вас и могут причинить вам немало вреда, если вы будете мешать.

Не спускайте глаз с индикаторов входа слева снизу экрана, тогда вы вовремя заметите приближение чудовища и сможете, по крайней мере, вовремя смыться, чтобы иметь время для произнесения заклятия или ретирады через другую дверь.

Вы можете вызывать демонов. О 4 демонах упоминается в вашей книге заклятий, и каждый из них имеет собственные симпатии и неприязни. Ваш здравый смысл должен подсказывать вам, что им нравится, и чего они не любят, и предметы приведут их в хорошее расположение духа, а что их озлобит, а в состоянии озлобления они не любят вопросов и бестолковых игроков.

GARGOIL хвалятся, что в игре около 280 предметов, которые можно исследовать. Некоторые из них полезны, некоторые опасны, некоторые весьма загадочны. Основы знаний по игре очень помогут — лапка саламандры, например, противодействует жаре и огню, но остальные странные предметы? Возможно Апекс может помочь, но большую часть времени вы действуете самостоятельно. Особенно загадочно выглядят надписи на стенах — отрицательная черта и других игр этой фирмы. Многие надписи — это магические заклятия, так что поглядывайте в руководство, приложенное к игре, возможно, оно будет вам полезно. Некоторые надписи легко понять, как, например, знак, который Апекс покажет в комнате со множеством дверей! Я уверен, что один из знаков убьет Акшу, если вы попросите его прочитать надпись. Опасное дело эта магия.

В игре вам дается некоторое количество жизненной силы, которая восстанавливается при еде и убывает в битвах. Если вы хотите добиться успеха в игре, то вам необходимо тщательно исследовать комнаты, и на это, неизбежно, уйдет много энергии. К счастью, ваши успехи можно сохранить на ленте, так что ничего из ваших достижений не пропадет, и вам придется начинать игру снова и снова.

Ахил хочет совершенствоваться в магических науках, В начале игры его ранг — Неофит — это самый минимальный ранг, постепенно вы можете подниматься вверх по лестнице рангов.

Играть в игру очень приятно, все персонажи живут своей жизнью и действие расцвечено множеством забавных деталей — плащ Ахила развивается, а если вы просите пройти через несуществующую дверь, он сначала идет в требуемом направлении, а потом поворачивается к вам и удивленно пожимает плечами.

Система ввода команд одной клавишей труднее системы команд бейсика на любом компьютере, и ей быстро привыкаешь. Настоятельно рекомендуем вам составить карту — без нее очень трудно, так как в замке более 250 комнат.

HELL FIRE

Сумеете ли вы преодолеть все препятствия и поставить свое имя рядом с именами героев Эллады? Первая задача: достигните входа в пещеру, перепрыгивая с валуна на валун, но один неудачный прыжок — и падение. Не зевайте — скатывающиеся булыжники могут поранить вам ногу. Используйте ваш щит против смертельных стрел Горгоны.

Вторая задача: вы находитесь в священном храме внутри горы. Прыгая с пиляра на пиляр, пройдите в следующий зал, в этом вам мешают минотавры.

Третья задача: найдите путь через лабиринт и выход из него. Используйте ваше оружие для защиты от монстров, а также для открытия выхода из лабиринта. Дополнительное оружие находится в сундуках, разбросанных по лабиринту.

УПРАВЛЕНИЕ :

Q — вверх;

S, A — вниз;
Z, X, C, V — щит;
B, N, M, SPACE — прыжок-бросок;
I, O, K, L — влево;
P, ENTER — вправо.

HERBERT'S DUMMY RUN

Вы, конечно, уже знакомы с Волли и его семьей по играм PARADISE, EVERYONE'S A WALLY, PYJAMARAMA.

На этот раз вы встречаемся с Волли, Вильмой и Гербертом в большом игрушечном магазине, куда они пришли за покупками для Герберта, но в суматохе толчее потерялся Герберт. Он отчаянно ищет своих родителей, но найти их можно только выполнив ряд условий:

1. Из комнаты с игрушками, откуда начинается игра, нужно войти в коридор и поменять теннисную ракетку на кубик с буквой A (WRICH).

2. На втором этаже, в отделе игрушек, меняем кубик на пистолет (POP GUN), запрыгиваем на кубик, а оттуда — к кассовому аппарату, и получаем вместо шоколадной монеты (CHOKOLATE TEN PENKE) — настоящую монету (REAL TEN PENCE). В спортзале на 4-м этаже меняем пистолет на бомбу (BOMB). По веревке следует влезать методом «влево-вправо». С бомбой в настоящей монетой по коридору идем в жилой массив, где вы предложат поиграть в BOMBER (нужно сравнить с землей все здания). При столкновении со зданиями теряется жизнь, дома восстанавливаются, и нужно начинать все сначала. После успешного выполнения этого задания появится пушечное ядро (CANNON BALL), которое вы берем вместо монеты. В коридоре меняем ядро на теннисную ракетку и идем через библиотеку в гостиную комнату. Здесь оставляем ракетку и берем ключ от ящика (BOX KEY). В столовой со стола незаметно берем мед (HONEY). Имея с собой ключ и мед, возвращаемся в комнату с игрушками, прыгаем на ящик (JACK), который откроется, и пружина вытолкнет вас на верхнюю полку. Вместо меда берем плюшевого мишку (TEDDY).

3. У главного входа на первом этаже, меняем ключ на веревку (RUPF). Отсюда направляемся в вычислительный центр, где мишка с ключом в руке, довольно медленно, и следовало от него ожидать, направится к двери склада, находящегося от него слева, чтобы открыть ее. Пока мишка добирается до двери, наша цель — оставаться в форме, т.е. отбивать подарки, которые посылают не такие уж дружелюбные компьютеры. Это занятие очень похоже на игру RAIDERS. При потере жизни мишка начинает движение от правой двери. После того, как мишка открыл дверь, идем на склад. Дойдя до веревки, подпрыгнув, удлиним ее.

4. В спортзале оставляем мишку и берем пистолет с собой. Отсюда наш путь лежит в винный погреб на 1-м этаже. В погребе меняем веревку на пробку (CORK).

5. Имея с собой заряженный таким образом пистолет, стражники крепости, куда вы должны отправиться, не осмелятся убить нас. В крепости, через дыру, пролезав в королевский зал, по лестнице избегаем наверх в башню и, оставив там вместо флага пистолет, прыгаем вниз.

6. На первом этаже, в плавательном бассейне, перепрыгивая с губки на губку (Герберт не умеет плавать), легко достанем резиновую утку (DUCK RUBBER), подвешенную на конце удлиненной веревки. Оставляем пробку.

7. Теперь поднимаемся на 4-й этаж. В песочнице на крепость из песка водружаем флаг, получив взамен камешки (REBBLES).

8. У выхода на 1-м этаже берем незаряженную рогатку (CATAPULT IS EMPTY) вместо резиновой утки. Благодаря камешкам рогатка будет заряжена.

9. В спальне меняем рогатку на сломанный фонарик (TORCH IS BROKEN), который мы можем починить в комнате с лампочками, где меняем лампочки (LIGHT BULB) на камешки.

10. Возвращаясь в спальню, забираем оставленную там рогатку. С работающим фонарем и заряженной рогаткой идем в темный подвал, который находится рядом с винным погребом. В этом зале без фонаря мы смогли бы разглядеть только глаза летучих мышей, но луч света открывает перед нами мир подвала. Рогаткой нужно убить всех птиц. В награду с полки упадут патроны (TOY CAPS), которые берем вместо рогатки.

11. Вернувшись в оставленном в коридоре ядром, меняем его на фонарь, идем в комнату с оружием, подходим к пушке и делаем огромную пробоину в двери склада. Со спокойной душой пролезав в склад и берем скачущего космического попрыгунчика (BOY SPACE HOPPER). Оставляем ядро.

12. Теннисную ракетку, которую мы оставили в гостиной, меняем на патроны.

13. В комнате с теннисным мячом нужно с помощью теннисной ракетки и мяча выбить все кирпичи с потолка. Действуем по принципу игры «WALL». Здесь следует избегать встречи с проносящимся через комнату кирпичем. Нельзя даже на секунду заглядывать в другие комнаты. В этом случае в случае падения мяча пол кирпичи восстанавливаются все до единого. Если вам удастся очистить от кирпичей DUMMY N потолок, то в награду за упорство упадет перчатка (GLOVE), которую забираем вместо теннисной ракетки.

14. Приключения подходят к концу: перчатка даст возможность попасть из прохода в комнату находок через дверь, которую охраняет другая перчатка. На эскалаторе родители ждут Герберта. Он с помощью попрыгунчика достает до выключателя эскалатора, и наступает долгожданная встреча.

УПРАВЛЕНИЕ:

Q, E, T, U, O — влево;

W, R, Y, I, P — вправо;

CAPS SHIFT, SPACE — прыжок (стрельба);

N — пауза;

BREAK — возврат в зал.

Сложность этой игры очень велика, если вы хотите, то можете упростить ее. В спортзале, залезав на канат, нажмете одновременно пять клавиш: C, J, E, A, K. Звуковой сигнал укажет на то, что вы получили бесконечную жизнь.

HIGHWAY ENCOUNTER

В конце XXII века человечество достигло больших успехов в робототехнике и исследовании космоса. На одном из крупных полигонов по исследованию ракетной техники ночью приземлился неизвестный космический корабль без опознавательных знаков. Посланные ему навстречу, по специальной дороге, роботы были уничтожены при подходе к звездолету. По этому поводу была создана комиссия, и люди решили пробить корпус корабля небольшой ракетой. Но эта ракета достигла цели. И взорвалась под действием защитного поля звездолета. Через несколько дней люди, наблюдавшие за кораблем, сказали, что роботы с неизвестного корабля начали разрушать посадочную площадку, на которую через несколько дней должна приземлиться долгожданная экспедиция. Обслуживающий персонал принял решение: послать к космическому кораблю робота LAZETRON для того, чтобы он уничтожил звездолет. Этот робот был необычный: он имел систему нейтрализации защитного поля любого типа. LAZETRON не имел возможности автономного перемещения, его должны были сопровождать пять роботов-носильщиков. Для того, чтобы пройти к звездолету, нужно было расчистить весь мусор и отходы, которыми забаррикадировались инопланетяне. Дорога к звездолету очень длинная и трудная, состоит из 30 зон. Вашей задачей является очистка двух центральных клеток в каждой зоне, для того, чтобы LAZETRON, толкаемый вами, смог проехать и добраться до квадрата в нулевой зоне. На вас будут нападать роботы, выпущенные из звездолета. Вы должны будете их уничтожить. Самым главным препятствием являются шаровые молнии, которые в огромном количестве встречаются у вас на пути. Их нельзя уничтожить, но можно запечатать в ловушке из бочек, которых повсюду множество. LAZETRON вы можете двигать только вперед и никакие преграды ему не страшны. После очистки всех 30 зон, вы должны вернуться в начало пути и выбить бочку из-под LAZETRON. Он, толкаемый всеми остальными роботами, поедет вперед; после того, как вы поставите его в квадрат, у вас исчезнут все жизни и вы погибнете. В табло, где были ваши жизни, появится надпись: «LAZETRON ACTIVATION», и он начнет двигаться сам. После того, как он подъедет к космическому кораблю, у него поднимается крышка и появляется лазер. Когда он уничтожит космических пришельцев из-за недостатка энергии он сам погибает. На этом игра заканчивается.

ВНИМАНИЕ: роботы-носильщики, которыми вы управляете, имеют 2 скорости. После нажатия кнопки вперед — включается первая скорость, после второго — вторая, останавливаться нужно в обратном порядке.

H O R A C E

Это, конечно, нехорошо и некрасиво, но Хоррейс так проголодался, что забрался в чужой сад, который охраняют садовники и, причем, очень злые. Ему надо успеть съесть ■■■ можно больше ягод, чтобы утолить голод, пока его не поймали. Если, убегая от разъяренных садовников, Хоррейс успеет достичь колокольчика, то преследователи на некоторое время станут для него безвредными. В лабиринте сада есть ворота, через которые можно проникнуть в другой сад-лабиринт. Пожелаем ■■■ успехов Хоррейсу!

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- 1 — движение Хоррейса налево;
- P — движение вправо;
- Q — движение вверх;
- Z — вниз;
- T — отключение звука колокольчика.

Для возобновления игры нажмите любую клавишу.



H O R A C E G O E S S K I I N G

Его зовут Хоррейс, его хобби — катание на горных лыжах. Чтобы купить лыжи, ему нужно перебежать очень оживленную автостраду. Это очень опасно, так ■■■ в любое время могут сбить либо автомобилем, либо мотоциклом. Чем больше думаешь, тем труднее проскочить ■■■ мчащихся машин. Кроме того, если его увезут в больницу, то придется раскошелиться ■■■ медицинское обслуживание (10 долларов), да ■■■ стоят 10 долларов. У Хоррейса ■■■ в кармане всего лишь ■■■ долларов, а надо еще вернуться обратно.

Ура! Наконец-то удалось благополучно перебежать дорогу, он с удовольствием займется теперь ■■■ любимым делом — слаломом. Пожелаем ■■■ ему успехов. Пусть он успешно пройдет все ворота (между ■■■ ■ красными флажками) и не врежется в ■■■. Смотри внимательно за деревьями, поломаешь лыжи — нужно будет купить новые, ■■■ есть деньги. Любые действия: переход улицы, вход в дом, финиш — награждаются баллами. Игра заканчивается, когда кончаются деньги.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

После ввода программы нажмите „ENTER“;

Q или 9, 4 — движение Хоррейса вверх;

Z или 3 — движение вниз;

P или F, 7, 2 — вправо;

J или 6, 1 — влево;

CAPS SHIFT — пауза;

Для возобновления игры нажмите „ENTER“.

H O T C H — P O T C H (ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА)

Десять ■■■ предназначены для самых маленьких. Компьютер показывает вам исходный рисунок, затем по вашей команде перемещает его, и ребенок должен воссоздать изображение.

Целью является то, что это необходимо сделать ■■■ возможно меньшее число перемещений. Хотя это сначала ■■■ не легко, но очень забавно и увлекательно для ■■■

членов семьи. Программа помогает ребенку понять логику воссоздания форм, что является очень важным ■■■ раннем возрасте.

Управление осуществляется только с клавиатуры:

Z — левый ряд вниз;

X — средний ряд вниз;

C — правый ряд вниз;

I — средний ряд влево;

J — правый ряд влево;

G — отказ.

I B A L L 2 (Q U E S T T O P A S T)

Надо отметить, что эта игра — хороший тест для проверки ■■■ совместимости вашего компьютера с фирменным компьютером ZX SPECTRUM. Обращает на себя внимание использование звуковых возможностей на частотах человеческого голоса.

Интересная наука — археология. Изучение остатков древних цивилизаций мысленно переносит вас ■■■ много веков назад. Отправьтесь ■■■ раскопки ■■■ помогите электронному мячику путешествовать в пластах времени. Вам противостоит большое количество врагов, путь предстоит очень длинный, а жизнью у мячика всего пять.

На первом этапе (поиски доисторического черепа) вам необходимо преодолеть пять пластов, выпадающих случайным образом не более одного раза каждый. В них предполагается сбор предметов, приносящих очки, ■■■ ключа, имея который можно закончить этот уровень, достигнув выхода (EXIT).

Во ■■■ пластах, кроме четвертого, сбор кристалла предполагает кратковременные или до конца уровня изменения условий игры или окружающей обстановки:

TIME FACTOR WARP — замедление времени;

FUEL UNJECTION — топливная инъекция;

DOWN TO EARTH — падение двигающихся плит;

MUDDLE — потеря управления.

Древняя цивилизация оставила запутанные лабиринты и нагромождения всевозможных сооружений. Кое-где они затоплены, подвижные конструкции опасны для жизни не меньше, ■■■ ■■■ враги. Все эти сложности вам предстоит преодолеть, используя ловкость мячика ■■■ ведя стрельбу по противнику. Не скоро у вас получится закончить первый этап, ■■■ тех, в свою очередь, тоже пять, но не отчаивайтесь.

СОВЕТЫ:

— обратите внимание на то, что ■■■ некоторых пластах на 70 ■■■ 50 секунд счетчика времени происходят изменения обстановки, используйте их;

— некоторые враги после уничтожения исчезают совсем, другие появляются снова, будьте осторожны;

— помните, что у вас ограниченный лимит времени.

За взятые предметы ■■■ будут начисляться очки:

водолаз — 50;

яблоко — 100;

кристалл — 100;

ключ — 250;

шары — 500;

уничтожение врага — 10.

УПРАВЛЕНИЕ:

1 — клавиатура;

2 — компост джойстик;

3 — синклер джойстик;

4 — курсор;

A — пауза;

S — продолжение

I M P A C T

Steven Tucker сидел у себя на работе и скучал, ■■■ тут его осенило, и он решил создать игру IMPACT, то есть стену. И вот в 1988 году игра вышла в свет. Это единственная игра с редактором экранов. Для этого нужно в начале игры нажать клавишу „DISIGN“ (Дизайн) при выборе управления. У автора игры, видимо, хорошо развито чувство юмора. Эту версию он дополнил своими премудростями. Почти весь игровой экран плывет в космосе на фоне звезд различной величины.

Во время игры вам будут мешать различные планеты ■■■ созвездия. Сама стена не различается по кирпичикам. Этим ■■■ она немного красивее других игр такого

типа. И, вообще, игра очень красочная. Тут также есть непробиваемые кирпичики, которые разбиваются с третьего раза, и есть такие, которые разбиваются сразу. В игре много закрученных лабиринтов, которые вам не сразу удастся разбить, и еще в каждом уровне есть кирпичи, которые оставляют вам вспомогательные призы. Старайтесь ловить все, что падает, но не забывайте про свой мячик. Когда вы будете собирать призы, в правой части экрана желтым цветом покажется то, что вы взяли. Шкала разделена на 9 квадратов, в которых находятся обозначения призов. По мере того, как вы будете собирать призы, желтый курсор будет подниматься вверх. Как только курсор дошел до нужного вам символа, нажимайте „FIRE“, и ваша битка тут же оснастится этим призом. Итак, для того, чтобы вы не экспериментировали над каждым призом и не тратили их напрасну, мы опишем все символы снизу вверх:

1. Уменьшение скорости мячика;
2. Мяч станет прилипать к бите;
3. Растрескивание мячика лучше использовать там, где одному не справиться;
4. Если стена находится слишком близко, то используйте этот приз, и ваша битка разложится в ширину;
5. Фонарь вам пригодится на уровнях 33 и 75, т. к. эти уровни невидимые. Включи фонарь и все невидимые кирпичи станут видимыми;
6. Пулемет лучше вам не использовать, он вам не пригодится;
7. Бомбу тоже лучше не брать, т. к. она уничтожит на несколько секунд все мешающие вам предметы — это планеты и созвездия;
8. Ракета также, как и пулемет, много не даст, т. к. у вас их всего три штуки;
9. Старайтесь всегда ставить на этот тяжелый мяч, потому что он пробьет все на своем пути, поэтому старайтесь не упускать его, иначе все ваши старания будут напрасны. Во время того, когда летает этот мяч, играет рок-н-ролл.

Несколько советов для начинающих игроков.

1. На уровне 9 — лучше расстрелять мяч — это вам поможет.
2. Через каждые 10 уровней вам будут писать кодовые слова. Использовать их можно в том случае, если вам здесь, на этой десятке, не хватило жизней или вы захотели отдохнуть. Тогда запишите это слово, и вы продолжите в следующий раз, когда введете игру; вначале введите слово и вы продолжите с того уровня, на котором закончили, и с новыми жизнями.
- Для желающих мы пишем кодовые слова:
10 уровень — EGGS;
20 уровень — CHIP;
30 уровень — LEAD;
40 уровень — TICK;
50 уровень — CASE;
60 уровень — FACE;
70 уровень — J. D.
3. Когда включите пулемет, то не забывайте о кирпичах желтого цвета, которые отталкивают от себя все ваши патроны обратно в вас, что приведет к потере жизни.
4. На 71 уровне старайтесь набрать тяжелый мяч, так как тут все пробиваемые кирпичики спрятаны за непробиваемыми. Мяч терять не нужно, иначе придется начать сначала с 71 уровня.
5. Редактировать уровни можно только с 81 по 90 уровни.

INFERNO

Игра называется „В аду“. По пути к центру вас ждет много приключений, которые вы, благодаря вашему умению, преодолеете. У вас впереди 9 кругов. Надо суметь выжить, достичь центра ада и вернуться обратно. В этом нелегком путешествии вам поможет Вергилий — ваш гид. На пути вас поджидают и мешают вам драконы и чудовища.

INTRUDERS

Вы — последняя надежда и защита земли от космических пришельцев. В вашем распоряжении три боевых установки (три жизни). Дополнительная установка дается вам набор 50000 очков, за каждый сбитый корабль пришельцев начисляется определенное количество очков.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- 6 — влево;
- 7 — вправо;
- 0 — огонь;
- H — остановка в игре;
- S — старт игры.

После набора соответствующего количества очков внесите свое имя в таблицу лучших результатов. Выбор символов производится клавишами управления „6“ и „7“, а переход к следующим символам — имени — нажатием клавиши „0“.

Для возобновления игры нажмите „S“.

После ввода программы не торопитесь переходить непосредственно к игре, вам покажут демонстрационную игру.

INVADERS

Эта игра полностью аналогична играм „ZOIBIES“, „INTRUDERS“, то есть бой с пришельцами ведет установка. Для укрытия установки есть три бункера. В распоряжении защитников — три корабля (три попытки). За сбитые корабли пришельцев начисляются соответствующие очки.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- 6 — влево;
- 7 — вправо;
- 0 — огонь;
- H — временная остановка в игре;
- S — старт игры.

Для возобновления игры нажмите „S“.

INVASION

Вы — единственная оставшаяся на земле защита от огромного флота космических пришельцев. Ваша задача — остановить пришельцев. Главной целью ваших атак должна быть зона управления флагманского корабля пришельцев. Но его охрану обеспечивают малые боевые корабли и создаваемое ими силовое поле. Так что уничтожить противника не такое уж простое дело. Вы должны пробить брешь в силовом поле пришельцев, чтобы атаковать мигающую сине-зеленую полосу — это и есть зона управления всем флотом противника. Если вы попадете в нее, то корабль пришельцев разрушится и земля будет спасена.

Клавиши управления вашей лазерной установкой:

- Z — вправо;
- CAPS SHIFT — влево;
- F — огонь;
- H — остановка в игре;
- 0 — возобновление игры.

Вы располагаете четырьмя попытками. На табло вверху экрана показывается количество очков, вами набранных в игре.

После загрузки программы, нажав любую клавишу, и на вашем экране появится сообщение:

„Нужна ли инструкция или нет?“

Ответьте „Y“ — ДА, или „N“ — НЕТ. Если вы ответили „N“, тогда появится вопрос:

„Вы играете сложную игру или простую?“

Ответьте „Y“ для простой и „N“ — для сложной игры.

JAMPING JACK

Меня прозвали „прыгающим Джеком“. Не знаю почему, но, наверное, за то, что я постоянно прыгаю, и только выпадает такая возможность. Это дело рискованное, так как можно сильно ушибиться, и иногда — совсем разбиться, если прыжок не удастся.

В этой игре я продемонстрирую свои возможности. Моя цель — забраться на самый верх, прыгая в разрывы между уровнями. После удачного прохождения первой стадии, начиная со следующей, в ходе прыжков пытаются помешать: баба-яга, паровозик, топор, змея, осьминог, самолет и т.д. Советую не встречаться с ними. Не поздоровайтесь. Чем больше вы будете проходить стадий, тем больше будет врагов и тем сложнее пройти стадию.

Приглашаю вас попробовать пройти эти стадии вместе со мной.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

→ ← — прыжок вверх;
" " (кавычки) — бег влево;
SPACE — бег вправо;
Z — остановка, длительное нажатие вызывает замедленное движение.

После окончания игры, нажимите "ENTER", чтобы возобновить ее.

J E T R A C

Вы были посланы Федерацией космических исследований к звезде Альфа Центавра на поиски гуманоидной цивилизации. Успешно закончив поиски, вы спешите с этим сообщением на землю. К сожалению, у вас осталось слишком мало ракетного горючего, чтобы одним броском добраться к матушке-земле и родному дому. С горючим получилась накладка из-за того, что баки были пробиты метеоритами. На одной из планет, возвращаясь назад, вам пришлось совершить вынужденную посадку. При этом не обошлось без поломок. Теперь, используя свой опыт, вы из обломков монтируете космический катер, добываете для него горючее, запасаетесь едой и отправляетесь на следующую планету, так как космо-катер не способен совершать дальние перелеты. Именно так, от планеты к планете, можно попытаться достичь земли.

Однако сборка космо-катера, добыча горючего и пищи совсем безопасные мероприятия. Вам приходится работать на этих планетах, отстреливаясь из бластера от самых разнообразных хищников. Если они прикоснутся к вам, то вы погибнете.

В работе вы руководствуетесь следующим: собираете катер, т.е. берете среднюю часть ракеты и сбрасываете ее основание, а затем продвигаете то, что самое с носовой частью. Чтобы их взять, нужно просто войти в позицию этой части.

Когда ракета будет собрана, соберите баки с топливом и погрузите в ракету. Не забудьте прихватить еду, боеприпасы для бластера и т.п.

Сборка ракеты, погрузка топлива и других ингредиентов совершается очень просто. Вы берете их и пролетаете над положением ракеты, и они сбрасываются сами.

Не забывайте все время отстреливаться.

Когда ракета будет готова к старту (она начинает мигать), спускайтесь на землю и бегите к ней. Как только вы войдете, ракета стартует.

После загрузки программы на экране появляется таблица. Нажмите соответствующие клавиши:

- 1 — один играющий;
- 2 — два играющих;
- 3 — управление игрой при помощи клавиатуры;
- 4 — управление при помощи джойстика;
- 5 — старт игры.

Вашему космическому разведчику дается 5 жизней. Постарайтесь их использовать с пользой дела.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

Клавиши в ряду, начиная с Q, W и кончая ... P — перемещение вверх;

Клавиша A L — огонь;
Клавиши Z, C, V — перемещение влево;
Клавиши X, V, N — перемещение вправо;
Для возобновления игры нажмите "5".

J E T S E T W I L L Y

КЛАВИАТУРА:

Повторный старт — CS + BREAK;
Налево — Q, E, T, U, O, S, 6;
Направо — W, R, T, I, P, 7, 8;
Вверх — CS, Z, X, C, V, B, N, M, SS, O, SP;
Стоп — A, S, D, F, G;
Продолжение — H, J, K, L, ENTER.

Цель игры: нам необходимо собрать 83 предмета, без которых мы не сможем войти в спальню. Среди предметов 2 считаются в двойном размере и 2 невидимых, т.е. будем видеть всего 79 предметов на 60 уровнях.

У нас есть возможность перепрыгнуть с одного уровня на другой, правда, это в некоторых случаях ведет к задерж-

ке игры, тогда нажимаем "SS" и "BREAK". Другой способ: к каждой комнате (уровню) относится 1 номер, нужно ввести его код так, чтобы номер в двоичной форме соответствовал количеству подключенных бит. Нажимаем соответствующую комбинацию клавиш 1, 2, 3, 4, 5 и между 0-31, потом нажимаем клавишу 9 (при этом комбинация 1-5 в нажатом состоянии), в интервале 32-60 6-ую и 9-ую клавиши. Например, номер SECURITY GUARD-5 в двоичной форме — это 00101, т.е. держа нажатыми клавиши 1 и 3, нажимаем на 9.

Если мы считаем, что количество жизней недостаточно, или предметов, которые надо собрать, слишком много, или хотим изменить место старта, то делаем следующее: "MERGE" заполняем часть БЕЙСИКА, потом вписываем POKE N, M перед RANDOMIZE USR.

N = 34785 — M = MAX — 31 количество жизней;
N = 35899 — M = C — Бесконечная жизнь;
N = 41983 — M = 256 — Количество предметов;
N = 34795 — M = 0-60 — Выбор начальной комнаты.

J O E B L A D E 2

При окончании загрузки программа выдает главное меню:

1. THE PLOT (инструкция);
2. CONTROL (управление);
3. THE GAME (начало игры).

Выбрав "2", вы сможете установить управление:

1. кенпстон джойстик;
2. синклер джойстик;
3. клавиатура.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

Q — влево;
P — вправо;
M — прыжок;
Q — вверх;
A — вниз.

При использовании джойстика: без нажатия кнопки — движение, а при нажатой кнопке — удар ногой в прыжке. Просто кнопка в нейтральном положении — прыжок.

Программа принадлежит фирме "PLAUERS" и разработана в 1988 году. Фирма и автор игры информируют о том, что следующая серия этой игры вышла в 1989 году.

Итак, 1995 год. Улицы города захвачены панками и маферами. Отдельные граждане даже блокированы в своих домах. Вы можете спасти их, очистив родной Сити от разбушевавшихся молодчиков. Ваша задача — продвигаясь по столь небезопасным улицам города, очищать их от антисоциальных типов. Ваш боевой потенциал невелик — удар ногой в прыжке, любимый и пока единственный прием Джоя Блэйда. Впрочем, одного точного удара вполне достаточно — панк, получив по голове, отправляется в мир иной, оставляя в наследство 200 очков. На улицах также встречаются затерроризированные мирные жители, через них поначалу желательнее перепрыгивать, так столкновение с ними переносит вас в "подигру" (SUBGAME), она требует определенных навыков. В подиграх необходимо, пользуясь клавишей "FIRE", совместить значение эталонного кода, находящегося в левом нижнем углу панели, с появляющимися в центре экрана знаками, значение которых нужно привести в соответствие с эталоном. До третьей "подигры" включительно это сделать легко, далее уже сложнее, но попрактиковавшись и немного подумав, вы научитесь их выигрывать. На подбор кода отводится 60 секунд. В противном случае наш герой погибнет. По окончании подигры выход — любая клавиша.

У вас жесткий лимит времени — 10 минут, но подобрав на улице подпрыгивающий будильник, вы установите таймер (в левом верхнем углу экрана) в начальное значение, то есть снова получите 10 минут. В начале игры вам дается 20 ключей, они нужны для того, чтобы открывать двери в некоторых проходах, соединяющих улицы. Подбирая в ходе игры мусорные баки (DUSTBINS) и собрав очередные 5 штук, вы получите 10 дополнительных ключей и 500 призовых очков. Число ключей, собранных мусорных баков и спасенных граждан отражается в правом нижнем углу экрана (житель считается спасенным, если вы выиграете игру).

Игра имеет отличную графику, прекрасно подобранные звуковые эффекты, проста в управлении. Для передышки достаточно нажать "BREAK SPACE" и снова ее — для старта.

JUGGERNAUT

Это имитация езды на грузовике по городу. Цель игры — попытаться собрать груз. Он включает в себя фрукты, овощи, пиломатериалы и уголь. Вы должны взять их столько, сколько приказал ваш шеф.

Ваш путь начинается в случайно выбранном месте, отмеченном на карте мигающим квадратом. Включив первую передачу и надавив на газ вы сможете стронуть грузовик с места. Если поедете слишком быстро — врежете в стену или деревья.

Первым делом вы должны найти телефон и позвонить в контору, используя опции главного меню. Возникает карта и вы видите, где вы сможете получить груз. Чтобы загрузить грузовик, вы должны въехать задним ходом в бокс и выбрать в меню изображение, обозначающее загрузку.

Хотя имитация и напоминает реальную жизнь, вы можете закончить игру с чувством легкого разочарования: графика довольно скучная и движение медленное. Не удивительно, что фирма „CRL“ не поместила больше машин на дорогу — с ее методами обработки прерываний это привело бы к полной остановке процессора. Таким образом грузовик движется по пустынной дороге. Если выбирать имитационную игру, вряд ли вы отдадите предпочтение этой.

KAMIKAZE

Игра аналогична игре „PENETRATOR“, но несколько проще.

Вашему смертнику — камикадзе устроили труднейшее испытание. На новейшем скоростном истребителе он должен за определенное время пройти над территорией, хорошо защищенной зенитными установками, радарными, ракетными классами „земля-воздух“ и стационарными спутниками. Затем проникнуть и благополучно пролететь тоннель, который также напичкан техникой. Задача сверхсложная. На прохождение такого полета ему отводится три попытки. Ракеты, зенитные установки и стационарные спутники он может по пути уничтожать, используя свои ракеты и бомбы.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

A — вверх;

Z — вниз;

SYMBOL SHIFT — бомбометание;

BREAK — ракеты.

Чтобы начать игру, задайте для вашего камикадзе скорость полета „F“ — быстро или „S“ — медленно.

За уничтожение камикадзе ракет, спутников и зенитных установок начисляются премиальные очки:

за ракету — 20,

за зенитную установку — 10,

за стационарный спутник — 30 очков.

Внизу экрана указывается премиальный счет камикадзе, количество оставшихся попыток и, уменьшающаяся по длине полоса, указывающая лимит времени.

KICK BOX

Загрузка стандартная. Наверняка вы знакомы с так называемым „французским“ боксом. Попробуйте себя на этом поприще. Немного терпения — и у вас появится ловкость в управлении боксером.

Поле боя для двух соперников служит ринг. На посыпанной песком, огороженной арене двое бойцов ведут свою схватку. Одним боксером управляете вы, другим — компьютер. К сожалению, зрителей у вашего поединка нет, и свидетелем вашего мастерства останется только соперник, но игра от этого не становится менее интересной. Перемещайтесь по рингу, используйте стратегию и тактику поединка, ведь бокс — это не только техника, реакция и физическая выносливость, но и умение предвидеть ход соперника, способность перехитрить его и опередить в нанесении удара.

За умелое ведение боя (фиксируются удары, нанесенные сопернику) вам начисляются очки. В процессе совершенствования в игре вы уже будете „мальчиком для битья“ в единоборстве с компьютером и получите истинное

наслаждение от поединка тем более, что это не связано с настоящим спортивным риском получить крепкую оплеуху.

После загрузки программы появится поле для выбора имени. Управление для игры выбирается клавишей „ENTER“ (клавиатура или джойстик). Для выбора буквы имени необходимо нажать кнопку джойстика (или клавишу „ENTER“ при управлении с клавиатуры). После набора имени выберите строчную букву „E“ для старта игры.

При управлении джойстиком перемещения бойца определяют различные положения ручки управления, и одновременное нажатие кнопки обозначает возможные виды ударов.

KILLER TOMATOS (ТОМАТ — УБИЙЦА)

Структура программы: RKT — BASIC.

Я, Смиффи, — сборщик лекарственных трав и редких растений. Я нанялся обработать огород мистера „хозяина“, а в уплату за это мне разрешили собрать на огороде уникальные растения. Осторожно! Нужно оглядываться, как можно чаще по сторонам. Оказывается, работать на этом огороде далеко не безопасно. На вас все время пытаются напасть помидоры, кабачки, грибы. Особенно вас преследуют томаты-убийцы. Кроме того, ваша задача еще осложняется тем, что вы должны не только остерегаться разбойников-шарлатанов, но и быть очень аккуратным и не затоптать грядку „хозяина“. Иначе он будет очень недоволен и чтобы искупить свою вину, придется больше работать на огороде. Постарайтесь угодить „хозяину“ и собрать как можно больше лекарственных растений для себя.

После загрузки программы, нажмите букву „O“ и перед вами появится основное меню:

0 — 9 — старт игры;

I — инструкция;

D — табло с действующим персонажем;

S — выбор управляющих клавиш.

Если нажали цифры от 0 до 9, то в программе предусмотрены следующие управляющие клавиши:

5 — влево;

6 — вниз;

7 — вверх;

8 — вправо;

H — остановка.

Но вполне вероятно, вам покажется неудобным такое расположение, и вы захотите выбрать своё. Пожалуйста! Нажмите „S“, и появится следующее меню:

1 — управление игрой с клавиатуры компьютера.

2 — управление игрой кенпстон джойстиком.

3 — выбор клавиш управления.

Нажмите „3“ и на экране появится:

? — вправо;

? — влево;

? — вниз;

? — вверх;

? — остановка.

Замените „?“ на устраивающие вас клавиши, и затем нажмите „1“.

Если вы хотите увидеть действующие лица, то нажмите „D“, и чтобы возвратиться к основному меню, нажмите „E“.

За каждый сорванный цветок (лекарственное растение) Смиффи начисляются 100 очков. Всего ему дается пять жизней. После набора соответствующего количества очков, вам предложат внести свое имя в таблицу лучших результатов.

KING'S QUEST

Эта игра — легенда. Легенда о приходящем в упадок королевстве и о молодом SIR GRAHAM, который должен вернуть ему былую красоту. На троне восседает король Эдвард — очень добрый, старый и больной. Такой старый, что не может подняться со своего золотого трона. Поэтому королевство все больше разоряется, и король выбрал молодого GRAHAM как достойного преемника трона. Чтобы доказать, что он достоин такой чести, ему необходимо добыть 3 магических предмета — зеркало, показывающее будущее; щит, защищающий от любого оружия, и сундук, полный денег. В помощь GRAHAM имеет только собственную ловкость.

Для любителей быстрее закончить игру пригодится шпаргалка.

1. Передвинь камень (MOVE ROCK) F-3 и достань из дыры стилет (TAKE DAGGER).
2. В E-1 прыгни в колодец (ENTER WELL), плыви, ■ потом ныряй (DIVE). Заплыви в дыру ■ левой стороны, подойди ■ дракону ■ брось в него стилет (THROW DAGGER).
3. Возьми зеркало (MIRROR) ■ вернись ■ поверхность, взбираясь по веревке (CLIMB ROPE).
4. В E-3 залезь на дуб (CLIMB THREE), возьми из гнезда яйцо (EGG) ■ осторожно спустись.
5. В D-6 сорви 4-х лепестковый клевер (TAKE CLOVER) и иди в D-8.
6. Встань в центре ■ в нужный момент подпрыгни (JUMP), чтобы ухватиться за птицу.
7. Упадешь на остров, с A-4 возьми гриб (MUSHROOM) и запрыгни в дыру в A-5.
8. Крысе дай яйцо (GIVE EGG) ■ открой дверь, сойди вниз, возле трона стоит щит (SHIELD), который необходимо взять.
9. Подойди влево ■ дыре, съешь гриб (EAT MUSH ROOM) ■ пройди через нору, окажешься в B-2.
10. Под деревом в C-3 возьми шишку (WALNUT), раскрой ■ (OPEN WALNUT). Открытой дай троллю на мосту в C-6.
11. Заговори с гномом (SPEAK GNOME) в B-6, он предложит отгадать его имл. Ответь „IFNKOVHGRGHPRM“, получи фасоль (BEANS).
12. Посади фасоль в болотце в B-8 – вырастет большое фасолевое дерево. Войди на вершину ■ пойди вправо.
13. Встав так ■ дерево, чтобы великан тебя не видел, подожди пока он уснет. Тогда подойди ■ нему и возьми ■ него сундук.
14. Вернись в замок, подойди ■ королю ■ низко ему поклонись (BOW KING).
15. Король поднимается с трона, чтобы тебя приветствовать, но упадет ■ умрет. Подойди к трону – ты уже король.

Однако большое удовольствие получаешь при самостоятельном ведении игры, но это почти невозможно.

Те, кто захочет попробовать, должны будут посвятить этому минимум неделю. Пригодится знание английского, словарь также будет полезен. Хорошо также будет ознакомиться ■ приведенными ниже подсказками ■ бросить взгляд на таблицу размещения предметов:

- миска, лежащая в C-4, ■■ заполняется гуляшом после произнесения заклинания FILL. Дровосек за полную миску даст скрипку, на которой можно будет играть;
- крыса ■■■ не побрезгует золотой шишкой, ■ троль примет оумку с бриллиантами. Пещера в D-8 завалена валуном. Отодвинет его дракон, убегающий от воды, которой можно его облить;
- вместо того, чтобы ждать, пока великан уснет, можно убить его ■■ пращи, заряженной камнем;
- король гномов имеет скипетр и щит, однако, чтобы войти в его королевство, надо иметь 4-хлепестковый клевер;
- у волшебницы в шкафу есть отличный сыр (швейцарский). И ■■■ отгадаешь имя гнома, то он дает ключ, которым можно открыть тоннель в D-3, ведущий в облака.
- в лесу бегают разные существа: лесовик (убивает), карлик (ворует добычу), волшебник (морозит), волшебница (запирает ■ доме), Эльф дает перстень-невидимку, колдунья (охраняет мост), гном шляется вокруг логова, птица переносит на остров, коза пасется в загоне.

Ко всему прочему, в пещере управляет дракон, в облаках – великан, в доме – дровосек с женой. А в подземельях – крысы ■ гномы, звери, находящиеся в лесу, не опасны, когда за рыцарем идет коза. Нужно приманить ее морковкой, сорванной в поле.

Если GRAHAM упадет ■ воду, то утонет через 5 секунд, если не поплывет. Под водой он может находиться только 20 секунд.

Некоторые функции могут выдаваться автоматически, например: 3 – запись актуальной позиции, 5 – воспроизведение записанной позиции, 7 – начало игры с начала, 9 – повтор последней команды, 0 – прыжок, + – плавание, – – коленопреклонение;

→ войдя в помещение, прежде всего осмотри (LOOK AROUND), ■ пригодится внимательный взгляд на предметы;

не используй слов „до“, „от“, „для“, „с“, „на“ и т.д. Они опускаются. Например, команда „SPEAK KING“ делает то же, что и „SPEAK TO KING“.

Что?	Где?	Для чего?
Фасоль (BEANS)	B-6	Посадить в B-8
Миска (BOUL)	C-4	Отдать дровосеку в A-1
Ведро (BUSKET)	E-1	Наполнить водой
Морковка (GARROT)	E-5	Съесть или отдать ■■■
Сыр (CHEESE)	C-1	Съесть
Сундук (CHEST)	B-8	Для короля
В ТУЧАХ		
Клевер (CLOVER)	D-6	Защитит от гномов
Стилет (DAGGER)	F-3	Обрезать ведро, убить дракона
Яйцо (EGG)	E-3	Отдать крысе
Скрипка (FIDDLE)	A-1	Играть
Ключ (KEY)	B-6	Открыть дверь в D-3
Зеркало (MIRROR)	E-1	
В КОЛОДЦЕ		Для короля
Гриб (MUSHROOM)	A-4	Уменьшает
Записки (NOTE)	C-1	Читает
Камни (PEBBLES)	B-4	Стрелять из пращи
Сумка (POUGH)	F-8	Отдать троллю
Перстень (RING)	D-4	Делает невидимым
Скипетр (SCEPTRE)	A-5	
В ПОДЗЕМЕЛЬЕ		Это твоё
Щит (SHIELD)	A-5	
В ПОДЗЕМЕЛЬЕ		Для короля
Праща (SLING)	B-8	
В ОБЛАКАХ		Убить великана
Шишка (WALNUT)	C-3	Дать троллю
Вода (WATTER)	Озеро	Пить ■■■ облить дракона.

K N I G H T L O R E

Эта игра появилась в 1984 году ■ выдержала проверку временем. Она выполнена в трехмерной манере. Нет никакого сомнения ■ том, что те, кто уделит ■■ много времени, об этом не жалеют.

Задачей игры является освобождение Сабревульфа, знаменитого путешественника, носящего тропический шлем, от лежащего на нем заклятия. В течение дня все хорошо – Сабревульф жив ■ здоров, однако, когда наступит ночь ■ ■■ небе показывается луна, заклятие начинает действовать: наш герой превращается в страшного вурдалака. Если в течение 40 дней и ночей ему не помочь, он навсегда останется вурдалаком.

Нужно провести Сабревульфа через все комнаты, полное опасностей, замка ■ найти волшебника Мельхиора, который, по обыкновению ■■■ магов, варит в котле волшебные зелья. Одно ■ ■■ может освободить Сабревульфа от заклятия. К сожалению, Мельхиор очень стар и ■ ■■ может сам искать по закоулкам замка составные части для нужного зелья, но он подсказывает, что ему необходимо для того, чтобы зелье набрало соответствующую силу.

Внимание! Мельхиор не переносит вурдалаков, и Сабревульф не ■■■■ рассчитывать на помощь Мельхиора ночью.

Итак, Сабревульф должен пройти по всем лабиринтам ■ подвалам замка ■ поисках необходимых ингредиентов (бутылки, кристаллы, башмаки и т.п.).

Преодолевать встречающиеся препятствия довольно трудно. Жизни нашего героя угрожают вооруженные стражники, привидения, а ■■■■ невинные, на первый взгляд прыгающие шарики и блуждающие огоньки. Везде сверкают отравленные острия, падают ■■ голову тяжелые шары, лестницы проваливаются под ногами или, вообще, рассыпаются в пыль.

В информационной части экрана содержится календарь, отсчитывающий время: символ небосклона с передвигающимися по нему солнцем или луной. Тут ■■ показываются предметы, которые имеет Сабревульф, а также количество оставшихся превращений.

КЛЮЧИ:

Первый ряд клавиш – забирать ■ оставлять предметы;

Второй ряд клавиш – прыжок;

Третий ряд клавиш – движение вперед;

Четвертый ряд клавиш – поворот налево или направо ■

В этой игре вы играете роль Майкла Найта, который своей супермашине K. I. T. T. сражается с несправедливостью в Америке.

В игре присутствуют элементы стратегии, что становится ясным после первого знакомства с меню. Все миссии, тем не менее, похожи: цель заключается, в основном, в гонке на K. I. T. T.

Игра начинается с выбора миссии. Имеются три экрана, на которых развивается действие.

1-й экран — это карта с нанесенными на нее дорогами, доступными для K. I. T. T. Вы вводите пункт назначения и начинаете путешествие. Если поблизости есть дома, вы можете заходить в них и осматривать. Карта помогает оценить трудности пути, т.к. на нее нанесены все повороты.

Следующий экран — трехмерная перспектива гонок. Это главный экран игры. Вертолеты постоянно появляются из-за горизонта и пускают ракеты в K. I. T. T. Этому сложно дать объяснение, но авторам виднее. Те, кто попытается вести в бешеной скорости супермашину, поймут, что в этот момент совсем не остается времени отстреливаться от противника. К счастью, в вашем распоряжении талантливый штурман Джон, которому можно поручить одну из этих задач.

Графика на этой стадии игры не очень впечатляющая. На экране есть информация о скорости, оставшемся времени, ваших неполадках и состоянии лазера. Устройство, которое показывает расстояние, называется SKOD.

Если вам не удастся прибыть в назначенную точку до истечения отпущенного срока, то на экране вновь появится карта. Вам предстоит либо следующее путешествие, либо зайти в здание и обследовать его. Если вы выбрали второе, то перед вами появится план базы. Целью этого раздела игры является достижение выживания на противоположной стороне базы. Нужно пройти мимо охранника и преодолеть другие препятствия, чтобы найти в последней комнате записку, в которой вам укажут следующий пункт назначения. После этого в машину — и все сначала!

KOKOTONI WILF

Выпаченные мускулы и пара крыльев — все это делает Кокотони Вильфа прекрасным героем, летающим в игре с тех пор, как первые захватчики-инопланетяне выпулились из янц на земной поверхности.

Его задача — найти утерянные кусочки амулета для волшебника Ульриха. Это непростое дело. Его могут убить трезубцем, раздавить инопланетным яйцом, или сбить летучая мышь. Все эти трудности подстерегают героя в нескольких временных зонах на шести уровнях, где он ищет сказочный амулет дракона.

Графика также примитивна, как и динозавры, населяющие верхние уровни, но процесс поиска захватывает. Ловкость и мастерство потребуются Вильфу на нижних уровнях игры, чтобы уберечься от доисторических алигаторов, плавающих по подземным тоннелям, и от ударов ночных чаек.

Отсутствие оружия, чтобы наносить ответные удары, может кого-нибудь из вас огорчить, но для тех, кто любит стратегическую игру и найдет безопасный угол экрана, чтобы немного подумать, игра представляет несомненную ценность.

KOMPLEX CITY

Спасибо умным пришельцам из игры „KOMPLEX“, построившим громадный город-лабиринт, чтобы мы могли, летая по нему, испытать наши силы. Вам ничего не остается, кроме как наглядно продемонстрировать пришельцам превосходство землян.

Прародителем этой стрелялки является игра „KOMPLEX“, но это не просто продолжение, как могли подумать некоторые читатели. „KOMPLEX CITY“ — это скоростная, длинная и сложная игра.

Лабиринт тоннелей состоит более чем из 65000 секций. Существует несколько миллиардов разновидностей тоннелей — вы можете выбрать один из них, когда игра

начале игры. Если следующий раз введете то же слово, получите тот же самый лабиринт.

Чтобы облегчить вашу работу, на экран выведены всевозможные шкалы и приборные панели. Панели ближнего и дальнего обзора показывают расстояние до 11 ближайших целей. Другой дисплей показывает, что расположено непосредственно по ходу движения. В каждой секции вы можете выбрать направление движения или включить ускорители. Вы также можете увеличить ваш текущий счет, совершать небольшие скачки или восстановить защитные экраны. Зеленым цветом обозначены, какие из этих возможностей ожидают вас впереди, и вы должны хорошо планировать свою игру, чтобы использовать ее наилучшим образом.

Ускорители доставляют большое удовольствие. Экран внезапно становится многоцветным, и вас начинают двигаться всевозможные грибоподобные объекты. Некоторые из них открывают новые люки, откуда вылезают стволы ядерных орудий, чтобы прикончить вас. Ускорители сильно изнашивают защитные экраны, однако они приятно усложняют игру, если вы поиграете в нее около месяца.

Тоннели выполнены в виде приближающихся прямоугольников. По ним с некоторой скоростью надвигаются на вас корабли инопланетян. В графическом решении игры нет ничего необычного, но несмотря на это она очень эффективна. Вспышки от взрывов и звук выстрелов не слишком утомляют, к тому же вы можете их выключить.

Одна из замечательных вещей в этой игре — это автопилот, которому вы можете доверить игру на любое время. Однако это слишком искусный автопилот, постаравшись, вы будете играть лучше него, но на его примере можно легко научиться основным особенностям игры.

KRAKOUT

Много было программ типа стена. И вот фирма „GREMLIN GRAFIKS“ выпустила на рынок эту замечательную программу. Эта версия стены представляет собой не очень сложную, но очень интересную и даже с большим юмором игру. Если вы хорошо владеете клавиатурой или джойстиком, то можете добиться хороших результатов. После загрузки игры выбирайте себе управление и начинайте играть. Сама игра содержит 100 экранов, и каждый экран вы можете запрограммировать:

1. Положение битки на экране справа или слева;
2. Вы можете задать движение битки по инерции и скорость передвижения мяча;
3. Можете включить или выключить звуковые эффекты;
4. Если вы смогли пройти игру только до первого кодового слова, то не расстраивайтесь. Переписав игру на магнитофон, вы сможете ее пройти еще раз с того момента, где вы остановились с новыми попытками.

Во время игры ваш мячик будет разбивать квадратные кирпичики, и некоторые из кирпичиков будут оставлять за собой призы:

В — после попадания в этот боченок он взорвется, взорвав с собой еще несколько квадратов;

Е — а когда попадете сюда, то ваша битка будет двигаться в 2 раза;

Г — разбив этот приз, мяч станет прилипать к битке, что немного поможет вам в игре;

И — этот приз позволяет разогнать битку ракеткой, с помощью которой вы сможете только один раз прострелить даже самую длинную полосу из кирпичиков. Так что больше старайтесь попасть мячом в эту букву;

Х — этот приз самый ценный для вас — он прибавляет жизнь;

О — этот боченок раздвигает битку так, что перед ней биткой появляется еще одна;

Э — эх, а этот приз лучше разбить сразу, так как за вашей биткой сразу закроется стена, и мяч не сможет вылететь за пределы экрана, пока не разобьет все предметы на этом уровне.

Но не забывайте, что вверху над битками иногда появляется мигающий квадрат. Если вы успеете поставить битку на него, то вас могут переместить на несколько экранов вперед. Иногда на экране появляется маленький мигающий ромбик, который будет летать по экрану. Столкновение вашего мячика с ним приводит к раздвоению мяча. Не забывайте также про пчелу, летающую по экрану. Укус этой пчелы приводит к потере жизни. Иног-

да на экране появляется маленький шарик, похожий на ваш мячик. Он будет летать точно за мячиком, а когда его догонит, то съест с огромным аппетитом. Да еще и выплюнет остатки в вашу сторону, что тоже приводит к потере попытки. Если на экране появился этот шарик, то можете рассчитывать только на мигающий квадрат. Пройдя все 100 экранов, игра начинается сначала.

BILL GILBERT сделал для фирмы "FIREFLY" продолжение этой игры, которая называется "KRAKOUT II". Эта версия отличается от предыдущей только другими экранами и наличием бесконечных жизней.

Итак, фирма "SNIPERSOFT" предлагает вам эту игру типа стена и желает вам массу приятных эмоций!!!

K R A K O U T 2

Возможно, пользователь уже знаком с программой "BATTY" и найдет много общего с ней. Но, несмотря на схожесть, игра "KRAKOUT" имеет свои неповторимые особенности. Сюжет тривиален, но азарт от этого не уменьшается, а даже наоборот. Вам не понадобится долго разбираться в хитросплетениях игры, с некоторой игровой практикой (Для этого существует режим "бесконечной" жизни. Запрос об этом режиме последует в процессе загрузки. После появления меню необходимо длительным нажатием "1" обеспечить себе "бесконечную" практику или "2" для нормального режима) придет уверенность в своих силах.

Остановимся на некоторых деталях. Управляя битой, вы отбиваете шарик, который разбивает кирпичные фигуры, располагающиеся слева от биты. Некоторые кирпичики разбиваются не с первого раза и требуют повторного попадания, некоторые после попадания превращаются в призы, попав по которым, вы получаете дополнительные преимущества. Это, например, локальный взрыв ("B" ("D")), уничтожающий расположенные вблизи кирпичики, или увеличение размеров биты, возможность выпуска снарядов клавишей "FIRE" ("M"), разрушающих все на своем пути, или возможность безбоязненно бросить управление битой после появления задней стенки. Вы можете и просто выбивать дополнительные очки.

Авторам игры не откажешь в изобретательности и чувстве юмора. Забавные физиономии и предметы, перемещающиеся по экрану, могут просто изменить направления полета шарика, а могут принести неожиданный сюрприз. Остерегайтесь пчел, вылетающих из улья, — они парализуют управление битой; не попадайте в маленький шарик, иначе появится мерзкая голова и, пережевывая вас, выплюнет остатки, а вы лишитесь жизни. За каждые 10000 очков вы получите дополнительную жизнь, а, разбив все кирпичики на одном экране, перейдете к следующему.

K U N G - F U

Загрузка стандартная. Обращаем внимание на то, что загрузка происходит без полос, обозначающих наличие цифровой информации. Эта программа является развитием такой известной игры, как "THE WAY OF THE EXPLODING FIST". Если вы посвятили хотя бы некоторое время "пути взрывающегося кулака", то без сомнения, "Кун-фу" доставит вам еще больше удовольствия. Игра включает несколько стадий. По мере совершенствования своего мастерства вы будете открывать для себя все новые и новые продолжения этой замечательной игры. Напомним, что перемещения бойца определяют различные положения джойстика или клавиш при управлении от клавиатуры, а одновременное нажатие клавиши "FIRE" позволит наносить всевозможные виды ударов. На первой сцене вас ждет внушительного вида мужчина, который вдвое толще, чем вы. Но не бойтесь, воспользуйтесь его неповоротливостью, нанесите несколько точных ударов, и он будет повержен. На второй вас ожидает более искусный боец. Прежде всего необходимо будет увернуться от звездочки, которую он бросит, а затем действуйте как раньше, только немножко проворнее и решительнее. Далее вас ожидают вооруженные противники. Постепенно схватка переместится из леса ко дворцу. Враги будут все искуснее и бороться с ними будет все труднее. Пропускаемые удары уменьшают ваши силы. Это отмечается на верхней линейке справа, там же располагается линейка противника.

K U N G - F U M A S T E R

Томас и Сильвия долго гуляли по кривым улочкам Шанхая. А когда наступил вечер — решили повернуть домой. Они были близки к цели, когда из темного переулка высочил помятый тип. В его ладони блестело острое нож. Реакция Томаса была мгновенной. Агрессор не знал, что Томас был учеником школы восточных видов борьбы. Хорошо поставленный удар выбил нож из руки бандита, а сильный удар в подбородок повалил его на землю. Но на этом сражение не закончилось. Со всех сторон на помощь своему коллеге сбегались бандиты. В борьбе Томас не заметил, как связали и унесли Сильвию. В мгновение ока улица опустела. Томас оглянулся в поисках девушки. Не было ни ее, ни нападавших. Долго и безуспешно ища ее, он решил идти домой. Он размышлял, что было целью нападения. Он и не видел шанса найти любимую. В депрессии он думал только о ней.

В один день он получил письмо от господина X, из которого узнал, что Сильвия похищена по приказу старого Ниньи и спрятана в огромном дворце на самом высоком этаже.

Томас осторожно приблизился к дворцу. Поблизости не было ни одной живой души. Он тихо зашел внутрь. Едва успел переступить порог, как раздался треск, и ворота закрылись. В тот момент он увидел людей в конце зала. Томас подбежал к ним и ударил в челюсть одного из них. Вдруг он заметил бегущего на него человека. Не имея сомнения относительно его намерений, Томас опередил его атаку. Вдруг из-под земли перед Томасом появился еще один враг, которого Томас также повалил.

Подобных неожиданностей повидал он немало. Неожиданно взрывался цветной огонь, вылетали рои ножей. Ничто не победило Томаса. Он победил всех и очутился перед комнатой Ниньи. Без колебаний вошел внутрь. Там поджидало его самое серьезное испытание, из которого он вышел победителем.

L A B I R I N T

Цель игры — пройти лабиринт, который вам показывает на некоторое время на экране. Размеры лабиринта вы задаете сами, т.е. у вас запрашивается: "Какую ширину лабиринта вы хотите (от 4 до 15)?" Введите цифру и нажмите "ENTER". Затем запросят: "Какую длину лабиринта вы хотите (от 4 до 10)?" Введите цифру и нажмите "ENTER".

Если вы готовы к игре, нажмите "Y".

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ:

7 — шаг вперед ;

8 — поворот направо;

5 — поворот налево;

6 — разворот назад;

H — помощь;

G — просмотр сделанных ходов.

Только нажатие клавиши "7" продвигает на один шаг вперед, а все остальные — разворачивают вас на одном месте. Если вы нажмете клавишу "H", то вам снова на некоторое время покажут ваш лабиринт.

Как вы плутали в лабиринте и какое время, можно посмотреть в конце игры.

В конце игры появляются следующие сообщения:

"Вы затратили ... ходов ... минут ... секунд. Попросили помощь ... раз. Вы набрали ... очков. Хотите ли вы посмотреть, как вы ходили? Нажмите "Y" если — ДА и "N" — если НЕТ. Хотите просмотреть еще раз ("Y" или "N")?"

Для ускорения повтора нажмите любую клавишу.

"Хотите ли вы играть еще?"

"Вы выбираете тот же лабиринт или новый?" — нажмите соответственно "S" или "N".

L A Z Y J O N E S

Загрузка стандартная. Занимательная игра. Авторы предлагают вам роль человека, путешествующего по компьютерным залам, расположенным во многоэтажном доме. Залов огромное количество, но игры в них чрезвычайно просты. Вам не составит особого труда разобраться в них. Набор их, в общем-то, довольно разнообразен. Это либо обычная стрелялка на тему космических или

любых других войн, либо это бар, в котором от вас требуется выполнить довольно странную миссию — поцеловать бармена, подпрыгнув (клавиша „FIRE“) в подходящий момент. В каждом зале существует лимит времени, а набираемые очки суммируются. Закончив в одном зале, возвращайтесь в коридор, выходя в дверь „EXIT“.

Но это еще не все. Во время путешествия по коридору с дверьми, ведущими в компьютерные залы, вас будет преследовать кресло, которое необходимо каждый раз перепрыгивать, либо скрываться за одной из дверей, иначе вы отправят в лучший мир.

В случае успешной игры вы попадаете на другие этажи, где вас ждут не менее увлекательные игры.

УПРАВЛЕНИЕ:

Нажмите „2“ для управления джойстиком или „1“ для управления клавиатурой.

LC

Игра заключается в следующем: стартуют два мотоциклиста. Нужно запутать противника своей траекторией. Постарайтесь не врезаться в стенки полигона и препятствия в виде появляющихся кубиков. Тот, кто первым врезается в препятствия, — проигрывает.

Игра рассчитана даже на двух игроков сразу. Если играют два игрока, то для первого — управляющие клавиши:

1 — вверх;
Z — влево;
Q — вниз;
X — вправо.

Управляющие клавиши для второго игрока:

O — вверх;
N — влево;
O — вниз;
M — вправо.

Первый мотоциклист (игрок) стартует с левой позиции и перемещается вправо. Второй мотоциклист стартует с правой позиции и движется влево.

Если играет один игрок, то в этом случае компьютер берет на себя управление первым мотоциклом.

Нажмите „P“ для начала игры. На экране появится сообщение: „Какая скорость нужна?“ Наберите на клавиатуре компьютера цифру от 0 до 9. Затем появится вопрос: „Сколько человек играет: один или два?“ Ответьте набором соответствующей цифры на клавиатуре компьютера.

LEAPFROG

Лягушонок на шоссе. Его целью является благополучно перебраться через оживленное шоссе, по которому движутся машины.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

5 — влево;
M — вправо;
7 — вверх;
B — вниз;
S — старт игры.

Для возобновления игры нажмите „S“.

LEGEND

Существует очень старая легенда: некогда старый колдун похитил со свадьбы очаровательную невесту и решил на ней жениться.

Много дней и ночей заставлял он девушку выйти за него замуж, но она все время отказывалась. Тогда колдун приковал ее к столбу до тех пор, пока она не согласится стать его женой.

Жених девушки долго искал возлюбленную, пока не встретил чародея Мельхиора, который научил юношу летать и указал, где живет колдун. С этого момента вы управляете этим юношей. На вашем пути будут появляться различные препятствия, будут и 2 черных охранника, которых надо убить. Они будут появляться еще и еще, пока вы их не убьете. Затем нападет старый колдун, который умеет пускать огонь из пасти и летать. Он очень старый, и вам не составит труда от него убежать. Чтобы его убить, надо 10 раз поразить его камнем.

Когда вы пройдете эти зоны и избавите замок от его обитателей, вы займетесь поисками любимой: немного побегав по лестницам, вы ее найдете.

LEGIONS

Действие происходит в древней Италии. В вашем распоряжении эскадра боевых кораблей. Сначала должны оснастить каждый корабль вашей эскадры, причем, количество кораблей вы можете подобрать на свой вкус (немного хорошо оснащенных кораблей или много слабо оснащенных). Затем вы размещаете корабли в своих портах (белого цвета), а затем — в бой.

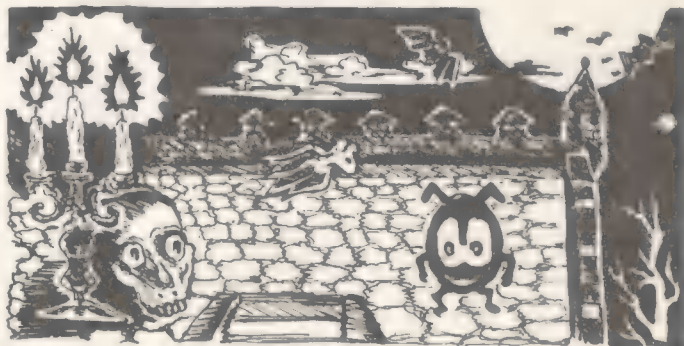
Все управление осуществляется через „окна управления“.

Далее управление — стандартный набор.

LEVEL - 5

Вам необходимо обезвредить планету „пятого“ уровня. Нужно очистить ее от всякой нечисти! Борьба происходит на четырех этажах. Перейти на любой из них можно, воспользовавшись лифтом. На мигающих квадратиках можно пополнить „жизнь“ и энергию (нажав „огонь“ и „Q“ или „A“). На квадратах со знаком „Зеро“ можно посмотреть карту и получить другую дополнительную информацию.

Управление: стандартный набор.



LIGHTFORCE

Вы стреляете по предметам, увертываетесь от них, нужна реакция быстрая, как молния. Если вы выдержите несколько начальных уровней — это очень неплохо!

Лайтфорс — очень простая игра, которая, тем не менее, использует все трюки, до сих пор известные программистам.

Имея на вооружении несколько межпланетных крейсеров, нужно уничтожить целый флот инопланетных кораблей, а также их базы, заводы и прочие строения. Некоторые корабли пускают в вас торпеды, что очень неприятно. В игре много различных конструкций. Вы начинаете свой проход над джунглями одной из планет, потом вам предстоит пробить себе путь через водяной мир, индустриальную область и через реку. Наивысший счет достигается не просто глубиной проникновения на территорию противника, но также и различного рода призами. Обычно премия назначается при разрушении всех зданий комплекса. Игра очень проста на вид, однако выжить — далеко не так просто, как кажется. Вражеские эскадрильи летят в сложных боевых порядках, которые весьма трудно избежать, учитывая перестроение и тактические уловки, которые для каждого типа кораблей свои. Впервые с этой проблемой вы сталкиваетесь, когда звездообразные корабли движутся прямо на вас.

Полезные советы. Сначала о поведении врагов: зеленые летающие тарелки движутся зигзагами вниз, подбить их нельзя.

Красные летающие тарелки кружат вокруг вас, некоторые пускают ракеты, остальные бросают мины, все это в направлении вас.

Голубые летающие додасы следуют постоянным курсом, их легко подбить.

Желтые плоп-плопы следуют тем курсом, что и голубые додасы, но внезапно поворачивают и летят прямо на вас.

Зеленые астероиды появляются прямо на вашем пути, ■■■ нельзя подстрелить. Появляются всякий раз, когда есть возможность премии.

Белые астероиды следят за вами, уничтожать пораньше.

Зероиды появляются из-за вашей спины ■ летят прямо на ■■■.

Истребители: некоторые появляются сбоку, ■ некоторые стреляют из-за рамки экрана.

Теперь о последовательности событий: пояс астероидов — зеленые астероиды, комплекс зданий, желтые астероиды, комплекс зданий, три ряда голубых летающих тарелок, желтый астероид, здание, белый астероид, красные летающие тарелки (две волны), здание, желтый астероид и, наконец, белый астероид.

Планета Джунглей — зероиды, зеленые тарелки, здания, истребители, снова истребители, опять истребители, взлетная полоса, здание, кресты, призовая жизнь, зеленые тарелки, истребители, здания, кресты, истребители, призовая жизнь, зеленые тарелки, зероиды ■ под конец зеленые астероиды.

Орбитальная платформа — зеленые астероиды, красные тарелки, желтые астероиды, белые астероиды, призовая жизнь, зероиды, ■ волны красных тарелок, зеленые астероиды, красные тарелки, желтые астероиды, зеленые астероиды, красные тарелки, зероиды, красные тарелки, ■■■■ знаете что, красные тарелки, стреляющие ракетами, снова красные тарелки, желтые астероиды, красные, красные зероиды, зеленые зероиды, призовая жизнь.

Ледяная жизнь: хотя некоторые типы могут слегка отличаться, все нападающие ведут себя точно так же, ■■■■ над планетой джунглей.

LIVINGSTONE

Версия программы для компьютера ZX-SPECTRUM разработана фирмой „OPERASOFT“ в 1987 году. Авторы ■■■■ стали выдумывать велосипед, а просто адаптировали созданную для IBM PC ■ уже очень популярную игру. В роли известного путешественника Ливингстона вам предлагается отправиться в путешествие по джунглям. Задача сложна, но цель — благородна. Нужно вернуть очаровательной языческой богине пять волшебных камней, похищенных у нее грабителями, ■ тогда в этом чудесном уголке вновь установятся привычные ■■■■ и спокойствие. Вы хорошо экипированы: В вашем распоряжении:

Тропический шлем — защита от палящего солнца;
шест для преодоления препятствий;
метательные ножи;
бумеранг;
бомбы...

Этого вполне достаточно для осуществления своей ■■■■ при определенной сноровке ■ знания тонкостей игры. На стадии знакомства рекомендуем составление карты — в игре свыше 200 экранов и заблудиться тут очень просто. Отыскав 5 камней, разбросанных ■■■■ всевозможных местах, двигайтесь к храму — святилищу башни — ■ верните их ■■■■ прежнее место. Дальнейшее развитие событий ■■■■ подскажет вам верные действия.

Ряд советов начинающему путешественнику:

1. Остерегайтесь зверей, ■■■■ они опасны, ■■■■ можно обойти, перепрыгнуть, ■■■■ необходимости поразить, выбрав один ■■■■ видов оружия. Близкие встречи с местной флорой (цветок-людоед) тоже нежелательны — исход может быть летальным.

2. Обезьяны, кидающие в нашего героя орехи, не лишают его жизни, ■ лишь временно лишают сознания. Птица (орел, попугай), если ■■■■ ■■■■ поохотиться, затащит вас черт знает куда, что в начале, возможно, и познавательно, но не желательно, пока вы не будете знать маршрутов этого „такси“.

3. Встреча с прогуливающимися по лесу дикарями ■■■■ бандитами ■■■■ кончиться очень печально. Помните, ■■■■ вы их, либо они вас.

4. Если вы провалитесь в ловушку — необходимо попасть чем-нибудь в рычаг, расположенный обычно на потолке, и появится выход. ■■■■ пытайтесь поразить „глаза“, блуждающие в темноте, они неистребимы.

ИНДИКАЦИЯ

В таблице выбора предмета инверсно выделен выбранный, линейка уровня энергии показывает силу броска оружия или толчка шестом. Количество оставшейся пищи (FOOD) ■ воды (WATER), и пробковые шлемы (в начале ■■■■ семь) отображают, соответственно, сколько осталось самого необходимого ■ этой ■■■■ ■ сколько раз Ливингстон может еще воскреснуть (по возможности, не забывайте подкрепиться найденным на дороге ■■■■ прихватывайте кувшин с водой).

УПРАВЛЕНИЕ

Клавиши выбора оружия или шеста:

1 — бумеранг;

2 — нож;

3 — бомба;

4 — шест.

BREAK SPACE — старт игры.

Нажать — регулировка силы броска (толчка),

Отпустить — бросок (толчок шестом).

0 — влево;

P — вправо;

A — приесть;

Q — прыжок;

G — рестарт игры;

M — пауза.

LUNA CRABS

В середине XXI ■■■■ началось активное освоение космоса. На Луну полетело множество кораблей для оборудования космодрома. Космические разведчики начали обследование Луны вблизи крупных кратеров. Одна исследовательская ракета с танком для пролома ■■■■ прокладки дороги отправилась к кратеру „Птолемей“. После посадки люди, погрузив продукты ■ аппаратуру в самоходный танк, отправились на прокладку дороги. Но не успев отъехать от ракеты и десяток миль, самоходка попала в окружение огромных автоматических крабов, которые могли стрелять ■■■■ ■■■■ вы-плазменными зарядами. На всей остальной поверхности Луны крабы уже были уничтожены и вы попали в ■■■■ последнее убежище, где столпились тысячи военных крабов-автоматов. Вы могли бы уехать обратно ■ ракету ■ сообщить о ■■■■ открытии, но путь обратно ■■■■ преграждают роботы. Вы включаетесь в игру ■■■■ раз в тот момент, когда крабы окружили ■■■■ и выжидают удобного случая, чтобы напасть. Вы же, управляя своим оружием, которое видно перед экраном, должны вести прицельный огонь по крабам. Так вы уничтожите одну стаю. Возникает другая, более многочисленная. Вам дается три жизни, ■■■■ которые ■■■■ должны уничтожить всех крабов-роботов. Эта игра, ■■■■ и многие другие, рассчитана ■■■■ реакцию ■■■■ точный глазомер.

УПРАВЛЕНИЕ

1 — поворот влево;

2 — поворот вправо;

0 — огонь.

MANIC MINER

Загрузка стандартная. Приготовьтесь ■ не очень приятному занятию — спуску в шахту. С детства нас пугают всевозможными чудовищами ■ монстрами, обитающими под землей. ■■■■ мудрено, ■■■■ всегда боится неизведанного, выглядывающего ■■■■ темноты внушающими ужас глазами. Но наберитесь мужества и помогите нашему герою Мэнику в его похождениях по подземным лабиринтам. А путь предстоит нелегкий ■ довольно продолжительный. Игра содержит двадцать экранов и, только проделав весь путь ■■■■ и до ■■■■, вы выполните задание. На каждом экране ■■■■ подстерегают опасности. Невозможно ■■■■ до чего дотронуться! Смертельно ■■■■ прикосновение к кустам ■■■■ ■■■■ под землей. Не вздумайте прикасаться к величественным сталагмитам и сталактитам. Кроме всего прочего, на каждом экране ■■■■ ожидают лавно злонамеренные твари, которые преследуют только одну цель — уничтожить вас.

Ваши враги чрезвычайно разнообразны. Здесь ■■■■ роботы, и мутировавшие телефоны, ■ зубодробительные кресла и ■■■■ у ■■■■ против ■■■■ лишь одно оружие — ловкость ■ реакция. Умелое управление джойстиком, прыжок в нуж-

ный момент — препятствие осталось за спиной. Главное: для того, чтобы выйти на следующий экран, необходимо собрать все ключи на текущем. Они лежат на земле, прячутся за камни и висят на стенах. После их сбора вы увидите, как стена раздвинется сама собой, освобождая проход на следующий экран. Помните, что вокруг настроено против вас, будьте осторожны, иначе придется начинать все сначала. А жизнью у вас всего три. Пройдет немало времени, прежде чем вы станете чувствовать себя уверенно в этой игре.

После появления заставки нажмите „ENTER”. Управление джойстиком, кнопка джойстика — прыжок.

M A R S P O R T

В игре „Марспорт” вы управляете фигуркой большого размера по обширному игровому пространству. Джон Марш решает сложные проблемы и общается с разнообразными существами, чтобы спасти Землю от инопланетного нашествия.

Стиль мультипликации обычен для этой фирмы, но этот раз плавность движения главного персонажа намного лучше, чем раньше окружающая обстановка — коридоры, лифты, переходы космической станции более детализированы. Правда, в результате этого перемещение фона менее плавно. Но все равно общий эффект великолепен.

По сравнению с предыдущими игра более сложна. Вы можете активнее использовать различные предметы, да и борьба с противником протекает более интересно. Такие перемены сказались на общем количестве персонажей — ведь память ограничена. Однако общей картины это не портит.

M A T C H D A Y

OCEAN 1984 48 К

Имитация футбольного матча. После запуска программы, любую клавишу, переходим к главному меню: PLAY MATCH DAY (1 PLAYER GAME) — игра против машины; PLAY MATCH DAY (2 PLAYER GAME) — двое игроков; PLAY MATCH DAY SPECIAL — если играет несколько игроков.

Машина разделяет по парам участвующие в розыгрыше команды и выписывает результат жеребьевки.

CHANGE MATCH DETAILS — установка:

- время первого периода (5, 15, 45 минут);
- степень сложности;
- число игроков;
- противник-компьютер.

CHANGE TEAM NAMES — запись названия команд.

Выбор возможностей происходит с помощью „SS” — закрепление — „ENTER”, „CC” — возврат в главное меню.

M A T C H P O I N T

PSION 1984 48 К

Теннисный матч в 3 измерениях. На листе надо установить параметры при помощи клавиш „SPACE” и „0”. Старт — „ENTER”. Так как большинство переписанных программ, ходящих по рукам, не принимает, рекомендуется следующий способ:

- MERGE „MATCH” — заполнение 1 части;
- GOTO 9996; „ENTER” — заполнение 2 части.

Не удивляйтесь, если в конце исчезает „?”. Загружайте обратно скопированную версию и программа будет идти.

M A T I I

Начинается ваша боевая карьера. Вы являетесь пилотом боевого звездолета „CENTURION”. Этот хорошо вооруженный и высокоманевренный корабль специально предназначен для защиты Галактики от вторжения космических кораблей из других миров. Вооружение вашего корабля очень хорошее. Он имеет установку для стрельбы плазмой, а также высокоскорострельный лазер. На корабле есть четыре защитных блока, радары, другие приспособления для облегчения боевых действий.

Графически игра выполнена довольно хорошо, что доставляет дополнительное удовольствие.

ЗАДАЧА ПИЛОТА

Вашей задачей является защита собственной Галактики от уничтожения. Это достигается разрушением вражеских кораблей, которые провалились на планеты и занялись своей разрушительной деятельностью. Степень разрушения планет обозначается цветом.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОРАБЛЯ

1. Управление кораблем:

5 — влево, 8 — вправо, 7 — вверх, 9 — вниз, 0 — огонь, H — пауза.

2. Регулирование скорости:

- 1 — понижение вручную;
- 2 — повышение вручную;
- 3 — понижение автоматически;
- 4 — повышение (до 30) автоматически.

3. Сервисные клавиши:

T — установить прицел;
D — включить (ON), выключить (OFF), блоки защиты (SHIELDS);
F — включить (ON), выключить (OFF), блок безопасности (SAFETY).

E — выбор оружия: — плазма;
— лазер;

R — радар заднего обзора;

L — дальний радар (показывает положение всех атакующих кораблей в квадрате, где находится „CENTURION”);
B — ближний радар (показывает положение ближайшего атакующего корабля).

4. Осуществление перелета:

Q — планетарный радар — показывает положение всех кораблей в планет. В этом экране можно установить параметры перелета планеты и другой.

WARP — дальность перелета 0-6;

ANGLE — угол поворота 0-360;

CAPS LOCK — сдвиг курсора влево;

Z — сдвиг курсора вправо;

X — уменьшение числа;

C — увеличение числа;

W — перелет (осуществляется при заданных параметрах на любом экране). При перелете должны быть включены „ON” блоки защиты и безопасности.

5. Ремонт повреждений.

M — показывает состояние узлов корабля. Цифры говорят о степени разрушения узлов корабля. В этом экране можно осуществить починку разрушенных узлов.

CAPS LOCK — сдвиг курсора влево;

Z — сдвиг курсора вправо;

V — включение ремонтных блоков. Если какой-либо из поврежденных блоков чинится с помощью 2-х ремонтных блоков, то починка идет быстрее.

ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

В начале игры вас атакуют первый эшелон вражеского космического флота. У этих кораблей только одна задача — уничтожить ваш корабль. Поэтому вам нужно улететь подальше от планет, остановиться и ждать врагов.

Используя дальний радар и минимальную скорость, вы сближаетесь с противником и не дав ему опомниться, уничтожаете его.

На 2-м уровне вас атакуют корабли-камикадзе. Поэтому, прежде чем протаранить, вы должны превратить в обломки. Тактика боя не отличается от 1-го уровня.

На 3-м уровне появляются корабли-разрушители. Они сразу прилипают к планетам и начинают свою варварскую деятельность, поэтому вы должны быстро перемещаться от одной планеты к другой и уничтожать их.

На более высоких уровнях противники имеют 2 задачи: уничтожить вас и разрушить планеты. Для успешного выполнения этих задач вам потребуется незаурядное умение ориентироваться в пространстве и филигранная точность стрельбы. Комбинируя вышеприведенную тактику боевых действий, вы можете претендовать на победу в суровых условиях космической войны.

M A Z I A C S

Очень динамичная игра. Путешественник-кладоискатель в сложном лабиринте ищет клад. На своем пути он встречает препятствия, полные опасности для своей жизни,

но есть и союзники. Ниже смотрите функции каждого персонажа игры.

После ввода программы на экране появляется сообщение о выборе режима игры:

К — для управления игрой с клавиатуры компьютера;
J — для управления игрой джойстиком (с джойстиком синклер не играет).

После выбора режима управления игрой нажмите соответствующие клавиши, если хотите:

А — ознакомиться со своей инструкцией;
В — начать игру;
С — продолжить игру, т.е. возобновить игру;
D — выбрать клавиши для игры, выбрать уровень игры, выбрать инструкции действий персонажей игры;
Е — функции путешественника;
С — функции узника;
I — действия мазяков;
К — энергия;
М — конец;
F — лабиринт;
Н — мечи;
J — обзор;
L — сокровища;
N — трудности;
E — путешественник.

Вот он, герой-путешественник и кладоискатель. Чтобы ему преуспеть в игре, необходимо пройти через сложный лабиринт, собрать или, точнее, забрать клад и благополучно вернуться.

F — лабиринт.

Лабиринт очень длинный и сложный. Он в 64 раза больше, чем показан на экране. Для каждого приключения генерируется новый лабиринт и поэтому это требует некоторого времени. Расстояние до клада всегда от игры и игре меняется, но никогда не бывает близким. В лабиринте случайным образом генерируются мечи, узники и баулы и едой, т.е. все, что вам поможет в поиске клада. Генерируются также довольно много мазяков-пауков.

С — узники.

Узники могут показать путешественнику, если к ним обратиться, дорогу к сокровищам или, если их уже нашли, как вернуться обратно к выходу из пещеры-лабиринта. Указанный путь на экране отмечается желтым цветом.

Н — мечи.

Имея меч, путешественник может убить мазяка и продолжить свой путь дальше. После борьбы с мазяком он исчезает, и поэтому путешественнику нужно будет взять другой. Борьба с мазяком будет длиться дольше и, вероятнее всего, путешественник будет убит. Если путешественник отсиживается или убегает от мазяка, то любая паука на путешественника без меча заканчивается гибелью кладоискателя.

I — мазяки.

Мазяки, гигантские пауки, охраняют сокровища. Хотя они знают, где вы находитесь, но они недостаточно умны, чтобы сразу найти путешественника, так как стараются пройти и нему по самому кратчайшему прямому пути. Их поведение совершенно непредсказуемо.

J — обзор лабиринта.

Главный экран показывает только одну пятидесятиую часть всего лабиринта. Обзор дает, примерно, двенадцатую его часть. Это помогает обнаружить ближайшие мечи и тому подобное. Однако во время обзора мазяки могут двигаться, и путешественник — нет! (Любая клавиша возвращает главный экран).

К — энергия и пища

Бег по лабиринту и борьба с мазяками требуют затрат большого количества энергии. Еда увеличивает энергию путешественника, но сначала нужно найти. Если энергия падает и исчезает совсем, на энергомере (смотрите справа на экране), то кладоискатель умрет от голодной смерти.

L — сокровища.

Сокровища находятся в ларце, по крайней мере, за 200 ходов от старта. Кладоискатель не может нести клад и меч одновременно. Однако он может поменять клад и меч, убив мазяка, снова взять клад на том месте, где его оставил. Убивание, а не избегание, мазяков на пути к сокровищам — вот путь к успеху.

M — конец.

Все заканчивается со смертью или же успехом. В

случае успеха кладоискателя, вам на экране покажут результат игры, отношение необходимого количества шагов к совершенным в процентах плюс 0, 10, 20 или 30 в зависимости от сложности игры.

N — уровни сложности игры

Используйте и "D", чтобы выбрать из него уровень сложности игры;

1 — легко

2 — потеря энергии во время обзора;

3 — то же, что и 2, но еще и потеря прохода во время обзора. Длительность прохода хронометрируется;

и — как и 3, но узники могут использоваться только один раз.

Дополнительные, более сложные уровни включают в себя потерю мечей, пищи и узников, и количество мазяков то же.

D — выбор клавиш управления и уровня игры

Чтобы взять клад или мечи, чтобы спросить узника о дороге, чтобы съесть пищу или атаковать мазяка, постарайтесь войти в позицию, которую они занимают. Нажатие "I" во время игры даст вам инструкцию. Нажмите "K" и затем пять клавиш, удобных для вас, чтобы изменить управляющие клавиши. Нажмите "G" и затем 1-4 для выбора сложности игры.

В программу заложено следующее управление:

X — влево;

C — вправо;

Q — вверх;

A — вниз;

V — обзор;

Уровень игры — 1.

M E T E R O I D S

Вы путешествуете в космическом пространстве. На вашем пути множество метеоритов. Необходимо преодолеть этот участок. Вы можете перемещаться, поворачивать и стрелять одновременно. Каждый залп — четырем лазерными пушками.

О Ч К И

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

20 — большой метеорит
50 — средний метеорит
100 — малый метеорит
200 — космолет

СУММА ОЧКОВ

2000 — начинающий
5000 — средний
20000 — мастер

УПРАВЛЕНИЕ

0 — рывок;

9 — огонь;

7 — гиперпространство;

7 — вращение вправо;

6 — вращение влево;

Y...P — остановка;

H...L — защита;

S — старт;

M I K I E

Действие этой игры происходит в школе, где мальчику Мики необходимо добраться до девушки сравнительно легкого поведения. Для этого ему надо пройти несколько комнат, в которых его подстерегают опасности.

Мики может кричать и толкаться.

В первой комнате (где идет урок) наш герой должен несколько раз толкнуть согнать учениц со стула, под которым мигает сердечко.

Когда Мики соберет все сердечки и не попадет на учителя, над дверью загорится "OUT", и Мики может идти дальше — в коридор. Ему нужно в дверь, над которой мигает "IN", но тут есть опасность в виде уборщицы с метлой. Мики может задерживать ее, выбрасывая мусор, а уборщица, плохо бегая, с успехом бросает ведро, если не может догнать.

В следующей комнате Мики должен кричать и сердечки. Для задержки уборщицы он может опрокидывать урны с мусором, но не более 3-х раз каждую.

В следующей комнате задача похожа на предыдущую.

Дальше Мики попадает в зал танцев, который полон ..., но прикасаться к ним опасно! Девушки очень красивы, и поэтому даже прикосновение к ним вызывает у Мики обморок и его могут поймать.

В следующей комнате Мики ожидает его девушка.

MINJA MASTER

В программе „MINJA MASTER” ■■■ дается право участвовать в необычных соревнованиях ■ испытать свою ловкость. После запуска программы вы увидите действующее лицо — индейца, находящегося в центре экрана. В соревновании — четыре этапа. На первом этапе ■■■ а роли этого индейца необходимо работать руками ■ ногами, отбивая ■■■ летящие в него стрелы.

На втором этапе необходимо испытать силу руки. Вам предоставляется возможность разбить бревно, которое лежит перед вами.

На третьем этапе, управляя ■■■ индейца, ■■■ необходимо отбить все летящие в него дротики.

Если ■ ходе трех этапов вы смогли набрать более 1000 очков, то вы перейдете в четвертый этап.

В заключительном этапе вы должны, стреляя ■ ружья, сбить все бутылки, подброшенные вверх.

Пройдя все эти четыре этапа, вы докажете ■■■ образом, что ■■■ настолько ловки, выносливы, сильны и метки, что можете по праву ■■■ место вождя одного из индейских племен.

MISSILE

Ваша ракета мчится в безмолвном космическом пространстве навстречу искусственным астероидам-инопланетянам. Радарная установка ракеты захватила стремительно приближающийся объект, но увидеть его в воочию можно только ■ катастрофически близкого расстояния ■■■ используя аппаратуру увеличения изображения, установленную на вашем планетовете. Ваша цель — вовремя обнаружить объект, и, точно направив прицел, уничтожить его ■■■ снарядами, ■■■ астероид неминуемо атакует вас ■■■ погибнете.

Игра требует от игрока упорства, терпения и внимательности.

■ УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- 1 — смещение ракеты влево ■ очень плавно ;
- 2 — плавно вправо ;
- 3 — вверх плавно ;
- 4 — вниз плавно ;
- 5 — огонь ;

- Z — влево грубо ;
- X — вправо грубо ;
- P — вверх грубо ;
- ENTER — вниз грубо ;

- — увеличение изображения ;
- N — уменьшение изображения ;

Пока снаряды несутся ■ цели, ракета становится неуправляемой.

На табло внизу дается следующая информация (слева-направо):

- количество подбитых астероидов;
- % разрушения ракеты после столкновения с астероидом;
- условия полета (зеленое мигающее табло — спокойно, желтое мигающее табло — внимание, красное мигающее табло — астероид находится в непосредственной близости — условия очень опасные);
- расстояние до цели;
- кратность увеличения;
- показания радара о положении астероида относительно ракеты.

MONTY MOLE (СМЕЛЫЙ КРОТ)

Смелому кроту Monty дано три жизни ■ ■■ его достаточно, чтобы осуществить рискованные похождения в подземных лабиринтах драгоценного ■■■ угля, при ■■■ всегда смотря в лицо опасностям.

Не позволяйте Monty умирать понапрасну, а ■■■ это произошло, то ■■■ отчаивайтесь ■■ попробуйте еще раз.

P. S. Прежде всего надо стащить ведро, стоящее возле дома, и не попасться ■■■ хозяину.

УПРАВЛЕНИЕ

Возможно управление сразу двумя игроками. Предусмотрено три уровня сложности и все типы джойстиков.

MOON ALERT

В конце 2098 года ■■■ Луне образовались небольшие поселения, в которых жили исследователи лунной поверхности. На одну ■■■ баз лунного поселения было передано сообщение, что ■ последнее время из одной области Луны часто замечались яркие вспышки света. Так ■■■ люди из лунного поселения были озадачены ■■■ сообщением, то было принято решение послать туда одного из исследователей для проверки ■ изучения этих вспышек. Чтобы быстрее добраться до места, решено было предоставить этому исследователю малый ракетолет, ■ для быстрого перемещения по поверхности космонавт-исследователь был снабжен ■■■ вездеходом.

При посадке ракетолет столкнулся с неизвестным телом, из-за чего стал непригоден для дальнейшего использования. Чтобы вернуться на базу, космонавту необходимо проделать длинный путь на своем вездеходе, перепрыгнуть ■■■ кратеры ■ преодолевая выступы.

Как оказалось, в этом месте Луны поселились враждебно настроенные ■ людям инопланетяне, которые ■ своих летающих тарелках хотят уничтожить космонавта. С этого момента управление передается вам: нужно проехать все зоны, обозначенные наверху буквами, ■ добраться до базы.

Внимание! По ходу игры необходимо держать клавишу „Вперед” нажатой, иначе произойдет взрыв вездехода.

На вашем пути будут попадаться красные камни — это препятствия, которые образовали пришельцы, и ■■ необходимо уничтожить.

Пройдя все зоны, вы доставите ценные сведения о пришельцах ■ спасете остальных людей.

MR. WONGS

После ■■■ программы, на ■■■ экране появляется таблица выбора режима игры.

Нажмите соответствующие клавиши :

- 1 — управление игрой клавиатурой компьютера ■ интерфейсом П;
- 2 — управление игрой клавиатурой компьютера ■ курсор- ■■■ клавишами;

- 3 — управление игрой при помощи кенпстон джойстика.

Мистер Вонг находится в трансе. Его ■■■ уехала отдыхать на юг ■ поэтому мистеру Вонгу приходится заниматься домашним хозяйством самому. И ■■■ назло, почти все бытовые приборы: утюг, вентилятор ■ тому подобное — ополчились, ни с того ни с сего, ■■■ Вонга. Если Вонг попадет ■ ■■■ лапы, то потеряет жизнь. Ему ■■■ необходимо срочно собрать ■■■ доме все грязное белье ■ сдать в прачечную. Единственными союзниками мистера Вонга являются стиральный порошок ■ домашняя стиральная ■■■ машина. (чтобы они защищали его, нужно войти ■ позиции ■■■ предметов). Имя в запасе эти ингредиенты и, вовремя используя их, можно ■■■ некоторое время парализовать преследователей Вонга. Белье разбросано по всем этажам, как это часто бывает у холостяков, громадного многоэтажного дома мистера Вонга, ■■ передавать его в прачечную можно только по одной вещи ■■ только через приемную, расположенную ■■■ верхнем этаже ■■ правом верхнем углу. Перемещаться между этажами ■■■ по лестницам.

В игре несколько стадий. Возможность помочь Вонгу ■■ пройти их ■■■ с ■■■ предоставляем вам.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- Q — перемещение Вонга вверх ;
- A — вниз ;
- O — влево ;
- P — вправо ;
- SPACE, ■ — выпуск ингредиентов для парализации преследователя.

MUTANTS

Загрузка стандартная. Продукт принадлежит „OCEAN SOFTWARE”, ■■■ разработки — 1987 год. Вам предлагается

обследование 15 секторов Галактики, в которых ■■■ ожидают пренеприятные встречи с различного вида мутантами, изобилующими там в огромном количестве. Ваша задача не так уж сложна: необходимо внимательно обследовать каждый сектор (обследованные сектора отмечаются на диаграмме в правом углу), отстреливаясь при этом от мутантов, пытающихся уничтожить независимого пришельца.

Сектор считается обследованным после того, как ■■■ звездолет пролетит над специальным значком в виде решетки и вернется в исходное положение. Надо отметить, что дело это не простое, и поэтому для каждого сектора предусмотрен выбор своего оружия для успешной борьбы с мутантами. Оружие можно выбирать перед заходом в сектор. Для этого, после появления полосы с четырьмя квадратами, обозначающими три различные вида оружия, необходимо нажать „FIRE“, установив указатель на нужный вид. После этого переведите указатель на нижний квадрат, обозначающий ваш звездолет, показывая, тем самым, что выбор закончен. Точно таким же образом можно выбрать сектор, который вы хотите обследовать. И еще пара советов. Попытка вам дается только одна, зато ваш корабль имеет надежную энергетическую защиту. Но учтите: энергия постоянно иссякает, поэтому нельзя ■■■■ диться долго в окружении мутантов, иначе погибнете. Нельзя даже пробовать пересечь границы сектора. Это тоже опасно.

УПРАВЛЕНИЕ:

R — переопределение клавиш для управления от клавиатуры;

J — выбор джойстика.

NIGHT SHADE

Перед ■■■■ еще одна игра фирмы „ULTIMATE“ из серии о приключениях Сабре Вульфа.

Превосходная трехмерная графика игр „KNIGHT LORE“ и „ALIEN 8“ здесь еще более замечательна и отточена, чтобы показать средневековую деревушку. К тому же программисты как-то умудрились раскрасить экран в разные цвета.

Чтобы вы могли увидеть вашего маленького героя внутри строений, одна или две стены не рисуются, а изображаются схематически белыми линиями на полу. Этот способ дает прекрасную возможность изобразить детали гостиниц, баров и т.п.

Что характерно для „ULTIMATE“, вам дается минимальная информация, что вы должны делать. Сказано, что деревню постигло большое несчастье и все жители превратились в оборотней и прочую нечисть. Эти монстры принимают огромное количество разнообразных форм.

Ваше оружие разбросано по комнатам деревни, и вы собираете его, чтобы пополнить свою аммуницию. Некоторое оружие не принесет ■■■■ много пользы — бывают оборотни, которые при ударе превращаются в других, бывают распадающиеся при ударе на двоих и ■■■■ придется потратить некоторое количество времени, чтобы установить, какое оружие для кого лучше подойдет.

Впрочем, в игре есть четыре особых типа врага — сумасшедший монах, скелет, приведение и мистер Грим-рипер — страшная смерть. Они разбросаны по всей деревне и должны, как ■■■■ кажется, быть выведены из строя четырьмя особыми предметами: подставкой для яиц, библией, молотком и крестом.

NIM

Вы играете против компьютера. Игра заключается в следующем.

Задается банк ■■■■ определенного числа предметов или очков, и затем из этого банка игроки поочередно берут от одного до трех предметов (очков). Игрок, который берет последний предмет из банка, — проигрывает.

После загрузки программы ■■■■ нажмите любую клавишу и компьютер у вас спросит: „Сколько предметов очков вы хотите иметь в банке?“

Наберите на клавиатуре компьютера число от 9 до 999 и нажмите „ENTER“.

„Спасибо. В банке ... предметов. Вы будете ходить первым?“

Ответьте „Y“, если ДА, и „N“, если НЕТ.

„Сколько предметов вы берете из банка в этот раз?“

(Берите 1, 2, 3 или 0, когда хотите сдаться).

Введите число и нажмите „ENTER“. Теперь проследите ■ вы увидите, сколько возьмет компьютер. Теперь запрос повторится ■ так до тех пор, пока не закончатся все предметы в банке. Кто берет предмет последним, тот проигрывает.

По окончании игры нажмите „A“, если хотите повторить а если нет — то нажмите „S“.

NODUS OF YESOD

История, которая предшествует фабуле программы, рассказывает о том, ■■■■ Тарлеман Чарли Фортэмингхэм Грюсэм получил от шефа Международной комиссии разрешения межгалактических проблем информацию о том, что в последнее время с Луны поступают какие-то сигналы. Полученная информация сопровождалась просьбой о том, чтобы Чарли слетал на Луну и по мере возможности установил, кто или что посылает эти сигналы. Чарли не мог и не хотел отказываться.

С этого момента ■■ начинается, собственно, игра ■ Чарли перестает действовать. Контролировать его действия теперь придется вам.

В первой картине Чарли оказывается в лунной пустыне (на горизонте видна красивая и очень знакомая планета), стараясь не попасть до времени в один из лунных кратеров. Для начала ему нужно поймать лунного крота. Этот крот отличается от своих земных сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь — такую, например, ■■■■ выгрызание проходов в некоторых стенах тоннелей.

Затем, когда крот будет пойман, Чарли может спокойно прыгать в кратер. Он очутится в лабиринте подземных пещер. Там ждет его большое количество подставок и чудовищ, ■■■■ больше подставок, тем больше чудовищ. Чудовища, естественно, служат для того, чтобы ■■■■ уничто-

жать, а если это невозможно — постараться избежать столкновения с ■■■■. К счастью, столкновения с ■■■■ неопасны, хотя большое количество чудовищ может свободно передвигаться. На подставки нужно вскакивать таким образом, чтобы иметь возможность перескакивая, передвигаться по подземельям.

Главным заданием Чарли является обнаружение монолита. Нужно ■■■■ сказать, что реализация задания зависит от восьми собранных ключей (AICHEMZ). Для этого нужно обыскать весь лабиринт (стараясь при этом ■■■■ потерять жизнь, что ■■■■ очень-то легко). „Ключи“ выглядят как кристаллы и достаточно красочны.

Задание ■■■■ таковое чрезвычайное простое — в том смысле, что не требует от игрока чрезвычайного интеллектуального напряжения. Однако огромные размеры подземелья сильно затрудняют выполнение задания. А в подземельях, кроме всего прочего, Чарли ждут много неприятных сюрпризов. Например, маленькие смерчи, которые переносят Чарли в какую-то другую, неизвестную часть лабиринта; глубокие пропасти, на дне которых ждет верная смерть и т. д.

Перемещаясь по пещерам, нужно помнить ■ том, что ■■■■ всех есть выход. В таком случае помощь оказывает крот, выгрызающий стенки тоннелей.

Это игра, которая может доставить немалое удовольствие не только благодаря интересной фабуле, но и благодаря интересному графическому решению — не только с визуальной стороны, но и со стороны безошибочной техники программирования. А тем, кто любит кувыряться в подлунных лабиринтах, можно только пожелать хорошего развлечения!

NONTERRAQUEUS (НОНТЕРРАК)

Действие этой игры происходит ■■ далекой планете Нонтеррак, которой управляет чудовищный тиран-компьютер. Он превратил ■■■■ людей в пешки для игры в космические шахматы.

Замученное население взбунтовалось и решило построить робота — так называемого „искателя“, который должен был найти базу этого компьютера, спрятанную глубоко внутри гигантской горы, и уничтожить ее.

Создание „искателя“ происходило в глубокой тайне из элементов, украденных с монтажной линии фабрики роботов. Много месяцев спустя после начала изготовления „искатель“ был готов начать свою опасную миссию.

Теперь ты должен проводить „искателя“ через внутренности горы и уничтожить базу компьютера. Тебе нужно пройти 42 уровня, составляющих в сумме три смыкающиеся между собой секции. Выше всего находится секция пещер, ниже — секция главного машинного зала — две — секция подузлов. Все три секции включают в себя примерно 1000 помещений. Поиск базы и разрушение ее — такие уж легкие задачи.

Контакт с кем-либо из охраняющих компьютер слуг уменьшает твою жизненную энергию, а в некоторых случаях может кончиться фатально. Эти и множество других опасностей ты должен стараться избегать и смело стремиться к цели. Ты сможешь дойти до конца в том случае, если используешь весь свой интеллект, а если потребуются, то нужно будет и пострелять. Например, на дне центральной шахты находится ракета, с которой ты ничего не сможешь сделать, если предварительно не найдешь топливо. Но только с помощью ракеты можно безопасно перебраться через газовую камеру...

Твой „искатель“ может принимать два вида, а, следовательно, у него есть и два способа действия: сферический, в котором можно использовать лазерный луч, и способ, лишенный обороны, в котором лазерный луч уже используется.

Если „искатель“ будет сильно ослаблен атаками фотонов, спасением может быть дополнительная порция энергии, которую можно получить в нескольких залах с одиноко стоящими резервуарами.

„Искатель“ управляется с помощью джойстика и клавиатуры:

Q — вверх;

A — вниз;

P — направо;

O — налево;

SPACE — огонь;

⏏ — забирание предметов, получение энергии, выбор вида;

U — бросание бомбы.

Игра очень интересная и очень трудная. Не надейтесь, что сможете дойти до конца в течение первого или второго дня.

Есть еще одна подсказка: нет лучшего метода для прохождения через электрическое поле, „разбомбление“ его, и через твердые препятствия можно проложить себе дорогу, используя лазерный луч. А дальше помогай себе сам. Помни: замученные жители Нонтеррака ждут твоей помощи!

NOSFERATU (PIRANHA)

„NOSFERATU“ — большая игра. Три секции загружаются парой блоков и каждая из них представляет собой целую игру. Хотя эти три секции довольно тесно связаны, невозможно двигаться от секции к секции без завершения, по крайней мере, в некоторых разделах задачи и первоначальной секции.

Игру можно рассматривать как аркадную игру, так и игру-приключение. В трех секциях управляете одним или более персонажами, включая главного героя — мужчину, Люси — женщину, имеющими полный набор движений. Фигуры могут ходить во всех направлениях, спускаться по ступенькам и, что особенно важно, делать это естественно. Другие движения, такие, как взятие вещей и манипуляции редко встречающимся в игре мечом, также выглядят весьма естественно. Отсутствует даже опция „прыгать“, что заменяет возможность спускаться и подниматься по лестницам (особенно в библиотеке).

Можно сказать, что „NOSFERATU“ — игра-приключение с аркадными элементами, в которой решение загадок доминирует над действием. Правда, регулярно будут атаковать летучие мыши, но это не потребует от вас быстрой реакции при работе джойстиком. Также будут места, где вам надо будет пройти злыдней (правда, более похожих на больших собак), но это не будет для вас трудной задачей. Так что, в основном, эта игра — игра загадок. К тому же обладающая прекрасной графикой по типу Бэтмана.

Загадки имеют различный характер. Процесс принятия пищи вы можете считать разумным и очевидным. Поиск ботинок, единственно для того, чтобы наступать на пауков и давить их, представляется менее очевидным. Иногда встречаются предметы в шкафах (чуланах) и, следовательно, всякий раз, когда найдете такой „контейнер“, необходимо подойти к нему и нажать ключ „взять предмет“. Иногда при этом могут быть восстановлены запасы энергии, иногда вы можете найти оружие, иногда вы можете даже найти документы и выйти из первой части игры.

В первой части игры вам надо сделать очень много — изобилие секретных комнат и коридоров, а также предметов с таинственными свойствами требует много времени на поиски и размышления. Фоновое изображение в игре сделано очень хорошо — крысы, суеязища и подвале, обстановка, расположенная одна на другой, имеет злобный вид и т.д.

Во второй части вы управляете тремя персонажами и ваша задача более сложная. Деревня снаружи замка оборачивается в виллу вампира, где Дракула превращает все новых и новых людей в безумных кровопийц — зомби. Вы должны убивать их колом в сердце, используя Люси приманку для Дракулы в ее комнате, где, возможно, удастся его убить.

Хотя замок в городе прекрасно изображен (в частности, интерьеры комнат), жители городка представлены всего двумя спрайтами (видимы из-за необходимости экономии памяти). Они выглядят довольно причудливо и дают лишь представление о том, кто находится под вашим управлением. Другая странность состоит в том, что у женского персонажа отсутствуют ноги, и он передвигается бы на роликах.

Для продолжения игры надо заточить кол, что не просто. Сначала найдите топор, затем найдите подходящий деревянный предмет, например, стул.

В третьей части вы должны заманить Дракулу в комнату Люси и задержать его там. Это включает в себя хитрые манипуляции с колом, чесноком и со всеми другими предметами. Если ему удастся вырваться до рассвета — вы победили, потому что, известно, рассвете вампиры бесследно исчезают, если не удастся скрыться в могиле.

OCEAN

Командный корабль враждебных ящеров вышел на стационарную орбиту высоко над планетой Земля.

Вы должны помочь Donovanу, герою этой истории, спасти человеческую расу. Как Donovan, вы бесцеремонно вторгаетесь в случайное место — корабле пришельцев: план, уровень и сектор устанавливаются компьютером. Вы несете с собой боевой лазер, взрывчатку и прибор, называемый коммутационным компьютером, дающим вам информацию об активности палуб корабля и некоторые сведения, перехватываемые им из вражеских систем связи.

Вы можете двигаться вверх и вниз, используя светящиеся „седла“, которые выглядят как шляпки поганки. Большинство из них позволяют двигаться только в одном направлении — или вниз, или вверх. Каждый уровень разделен на секторы, некоторые из которых защищены секретными дверями, и корабль наполнен светящимися роботами, пытающимися энергично устранить вас. Атака — лучший способ защиты — лазерное оружие подтверждает свою ценность. Но вы имеете ограниченное число выстрелов, оставшуюся энергию оружия показывает первая тонкая линия на статус-панели. На действие оружия влияют электромагнитные поля роботов.

Уровни корабля патрулируют 4 роботов. Ремонтные роботы путешествуют по полям коридоров, в то время как чистильщики плавают по верху палуб корабля. Ни те, ни другие не представляют большой опасности, но если вы столкнетесь с ними, ваша энергия пойдет на убыль. На корабле есть секретные роботы-убийцы, вооруженные лазером. Вы должны открывать по огню немедленно, но вы также можете перепрыгнуть через них, давнув джойстик вверх. Таким образом избежите воздействия робота и уклонитесь от его смертельного выстрела.

На корабле есть такие роботы-наблюдатели, которые сообщают о вашем местоположении Диане, лидеру рептилий. Она может послать еще роботов и вы должны

заставить наблюдателей прекратить почти неслышное бормотание до того, как они на вас донесут.

Вашей первоочередной задачей является уничтожить корабль. Вы должны установить взрывчатку на водяном впуске, воздухоочистительной установке, центральном компьютере, ядерном реакторе и в причальном ангаре. Вы можете установить ее в любом порядке, но как только вы установите часовой механизм и детонаторе, у вас останется только 30 минут.

Течение времени на корабле сбивает с толку: все числа на судовых дисплеях показывают в системе счисления рептилий.

Часы, которые постоянно тикают на статус-панели, разделены на шесть секторов, два из которых постоянно модернизируются, т.е. изменяют свое изображение, в то время как четыре других вращаются с течением времени. Довольно скоро становится ясно, что эти шесть символов указывают часы, минуты, секунды. Если вы достигнете одной из своих целей, например, реактора, установите заряд, вы также установите время на детонаторе по первому из четырех символов (это произойдет автоматически). Детонатор устанавливается нажатием джойстика вниз, что активизирует коммутационный компьютер в режим операций. Операционная клавиатура появляется внизу справа на экране и главная статус-панель внизу слева очищается. На клавиатуре расположено 12 пиктограмм, которыми можно оперировать с помощью стрелки курсора. Первые две колонки вызывают действия такие, как установка детонатора, другие маркированы символами числовой системы рептилий.

Для установки взрывного устройства используется изображение во втором ряду второй клавиатуры.

Вашей второй задачей является нахождение формулы "красной пыли", которая убивает пришельцев-рептилий. Лаборатория на каждом уровне корабля содержит отдельные части формулы "красной пыли". Для выполнения этой подзадачи вам необходимо найти секретные коды доступа к уровням, на которых находятся лаборатории.

Для того, чтобы взять эти пять частей формулы, необходимо нажать второй ключ первой колонки пиктограмм. Добраться до них вы сможете, выключив системы защиты уровней, где расположены лаборатории.

Вызов секретной системы прохода производится с помощью панели пиктограмм серии из почти вращающихся дисков, появляющихся на панели управления. Каждая из этих вертушек должна быть повернута так, чтобы все они содержали один и тот же символ. Пиктограммы, которые не использовались до этого для выборки чисел пришельцев, могут быть использованы для вращения дисков в различных сочетаниях.

Только с большим трудом данная последовательность может быть установлена, и когда вы соберете формулу, вы станете мастером своего дела.

Достигнув цели, не болтайте около, установите взрывчатку, найдите нишу "транзитного выхода" (ее местоположение показано на контрольной панели) и быстро отступайте, поскольку как только вы приблизитесь к спасению, роботы обезумеют в попытке затравить вас.

OLLY & LISSA (ОЛЛИ И ЛИССА)

Загрузка стандартная. Чрезвычайно остросюжетная игра. Ведь вы будете иметь дело с привидениями, призраками и прочей нечистой силой. Авторам программы не откажешь в чувстве юмора. Вам, в роли привидения Олли досталась нелегкая доля пылкого влюбленного. Ваша возлюбленная, Лисса (тоже не менее очаровательное привидение) относится к вам с не меньшей трепетностью. Но, всегда, находится препятствие, которое мешает любви этих двух милых созданий. У Лиссы есть опекун, сэр Хэмпри — ужасного вида призрак нематериального происхождения. Все свои недюжинные умственные способности он направляет на то, чтобы придумать испытания для Олли, который безумно любит Лиссу и готов на все ради встречи с ней. А встречу с Лиссой можно заслужить только тем, что Олли должен принести предмет, который понадобился сэру Хэмпри.

Нелегкие испытания ждут Олли. Первый предметчик — совсем рядом. Стоит только пройти налево по нижнему этажу, на котором находится наш герой в начале

игры, и отнести его наверх к котлу, где сэр Хэмпри варит свое страшное зелье. К сожалению, не все так просто. У Олли есть враги — всевозможная нечистая сила, через которую нужно перепрыгивать. Иначе вам придется начинать все сначала. Но самый страшный враг Олли — это время. Как только закончится запас энергии, вас ожидает пренеприятная процедура получения наказания от сэра Хэмпри. Зато, если вам удастся выполнить поручение, Олли ожидает награда в виде пары поцелуев с любимой.

Но сэр Хэмпри чрезвычайно изобретателен. Сейчас же в голове у него рождается новое испытание, и Олли вновь идет за следующим предметом, путешествуя по комнатам и этажам старинного замка. Теперь ему нужно идти направо от исходного положения на главной картинке, куда проход был закрыт, пока он не выполнил первого поручения. Путь удлиняется, испытания ужесточаются, зато награда — на поцелуй больше.

И так далее. По мере выполнения поручения открываются новые комнаты в дальних лабиринтах замка, где вы найдете предметы, необходимые сэру Хэмпри. Вас ждет еще немало неожиданностей, но авторы надеются, что вы сделаете все для счастья этих двух очаровательных привидений.

Управление джойстиком или клавиатурой. Клавиша "FIRE" (кнопка джойстика) — прыжок.

ONE MAN AND HIS DROID

Действие этой игры происходит на планете Андромедус. Ваш робот должен за ограниченное время собрать 6 рамбоидов, находящихся в 20 различных пещерах и принести их в базу для последующей отправки на землю. В пещерах есть тоннели, в их стенах можно пробивать отверстия клавишей "огонь" (F), а если вы ее не отпускаете, то можно увидеть расположение оставшихся рамбоидов.

Вам в это время приходится пробираться сквозь толпы "диких" рамбоидов, которые блокируют входы и выходы и вообще действуют вам на нервы.

В игре предусмотрен набор паролей, после ввода которых можно начать игру с того момента, где она была остановлена.

OVERLANDER

Продукция фирмы "ELITE" не нуждается в особой рекламе, и игра "OVERLANDER" блестящее тому подтверждение. Она совмещает в себе свойства лучших имитаторов автогонок и нетривиального боевика.

УПРАВЛЕНИЕ

K — клавиатура;

J — джойстик;

R — переопределение клавиш;

S — старт.

При выборе джойстика появляется надпись "Нажмите 'FIRE' на джойстике". После чего происходит переопределение его типа.

... Преступному клану нужно перевести весьма важный груз. Им могут быть секретные документы (SECRET DOCUMENTS) или фальшивые деньги (COUNTERFEIT MONEY). Выбрав вид груза перемещением джойстика, нажмите "FIRE".

Теперь нам предстоит израсходовать деньги, полученные для выполнения миссии. На экране отображаются оставшиеся деньги (CASH REMAINS). Деньги расходуются:

1. Заправка (GAS STATION). Отклоняя джойстик вперед, вы заполняете топливный бак. Уровень топлива показан индикатором "FUEL" в центре панели управления. В зависимости от количества топлива взимается плата. Окончив заправку, нажмите "FIRE".

2. Специализированный автосервис.

В вашем распоряжении:

1. SUPERBRAKES — супертормоза;

2. TURBOCHARGER — турбоускоритель;

3. LAENBURNER — дроссельная заслонка;

4. BATTERING RAM — стеновое орудие;

5. ARMOUR PLATING — бронебойное орудие;

6. BULLETPROOFING — противопульная защита;

7. WHEEL BLADES — вращающиеся секочи;

8. FLAME THROWER — огнемет;

9. MISSILES - управляемые ракеты;
10. SMART BOMB - мощная бомба;
11. EXTRA LIFE - дополнительная жизнь.

Среди товаров есть вещи, которые можно установить на вашем автомобиле, и расходимые средства. Среди постоянно закрепленных:

1. Возможность мгновенного торможения;
2. Быстрый разгон
3. Обогащение горючей смеси;
5. Уничтожение бронещелей;
7. Пригодится в борьбе с врагами;
11. Право дополнительной попытки.

Из расходимых:

4. Индицируется на правой стороне панели - баранья голова (рядом цифра показывает запас).
6. Там ■ латинская "B" на бронелисте. Цифра - запас
- 8, 9. В комментариях не нуждаются.
10. Служит для разноса чего угодно ■ клочки.

Индицируется маленьким ядерным грибом вместе ■ ■ 9 в левом углу панели. Цифра рядом - имеющийся боекомплект.

Для выбора оружия, из имеющегося на автомобиле, необходимо нажать "FIRE" в верхнем положении джойстика ■ ■ отметить инверсией необходимый. На индикаторах изображены:

- вспышка - огнемёт;
- ракета;
- грибок - мощная бомба.

В центре расположен спидометр евро-американского образца и индикаторы постоянно установленных систем, например, большая "T" - турбоускоритель. В первой части панели расположено число оставшихся попыток рядом с рулевым колесом.

Закончив покупки, установите опцию "FINISHED" (окончание) и отправляйтесь в путь.

Этап первый - "шоссе дьявола".

На пути вы повстречаете:

- преследователей ■■ автомобилях;
- гангстеров-рокеров (старайтесь избежать столкновения с ними - это смерть, расстреляйте их издали);
- террористов на обочинах (гасите перед ними скорость ■ расстреливайте ■ упор);
- бронетранспортеры (вам очень пригодится противопульная защита ■ тяжелое оружие).

Участки, контролируемые разными противниками, непрерывно сменяясь, дополняют друг друга. Требуется немалое умение быстро гасить и набирать скорость ■ маневрировать. Во время посещения спецавтосервиса вы увидите, что многие товары не доступны из-за их высокой стоимости. Расправляясь по дороге с врагами, вы зарабатываете звонкие доллары. Их сумма отображается сверху экрана и лучший результат там же. ■ Если вам посчастливится добраться до конца шоссе, вы сможете вновь сделать покупки и грамотно израсходовать свои сбережения. Впереди вас ждут новые испытания.



PANAMA JOE (ПАНАМСКИЙ СОЛДАТ)

Пещера Монтесумы. 100 лет назад была захоронена в земле пирамида. Там внизу жил Монтесума. Хотите пойти туда? Здесь ■■ в огне... Увернитесь от скелета... Осторожнее, змея! Если вы ■■ не наступите, то будут страшно болеть кости. Перепрыгните через расщелину, взбирайтесь по веревке. Если вы упадете, то разобьетесь. А вот здесь вы уже, кажется, были до этого раньше, но входили ■■ в эту дверь. Хватайте ключ, открывайте дверь и спешите ■■ следующей - это лабиринт.

В игре надо быть очень активным. У Джо всего пять жизней, но при хорошей игре этого вполне достаточно, чтобы добраться до клада.

После загрузки вам будет предоставлен выбор:

- 1 - игра джойстиком кемпстон;
- 2 - игра джойстиком протек;
- 3 - игра джойстиком синклер;
- 4 - игра с помощью клавиатуры компьютера.

При игре джойстиком синклер, контрольными клавишами являются:

- 6 - влево;
- 7 - вправо;
- - вниз;
- 9 - вверх;
- 0 - прыгать.

Если вы нажали клавишу "4", то можете выбрать удобные для себя клавиши:

- ? - влево;
- ? - вправо;
- ? - вниз;
- ? - вверх;
- ? - прыжки

Клавиши "J", "K" и "L" - уровень сложности игры, "P" - остановка ■ возобновление игры.

Вы должны пройти через пещеру Монтесумы ■ его сокровищам.

Окошечко в левом верхнем углу экрана показывает сколько жизней осталось, а также любой предмет, который вы прихватили по пути и ■■ использовали.

Очки начисляются за:

- взять фонарь, ключ, меч или молот - 50 очков;
- открыть дверь - 300 очков;
- взять драгоценность - 1000 очков;
- убить череп - 2000 очков;
- убить паука - 3000 очков.

Добавочная жизнь дается за каждые 10000 набранных очков.

ПСДСКАЗКА:

Достигнув сокровищницы Монтесумы все время подпрыгивайте!

P E D R O

После загрузки программы ■■ экране появляется таблица выбора режима игры и таблица с управляющими клавишами. Нажмите соответствующую цифру, если хотите:

- 1 - в управлении использовать клавиатуру компьютера;
- 2 - джойстик фуллер;
- 3 - джойстик синклер;
- 4 - джойстик кемпстон;
- 5 - джойстик протек.

Если вы выбрали для управления игрой клавиатуру компьютера, то запомните функции следующих клавиш.

Клавишами движения влево являются все клавиши нижнего ряда, начиная с "SYMBOL SHIFT" и через одну далее в ряду, то есть "SYMBOL SHIFT", X, V, N и т.д.

Оставшиеся клавиши в нижнем ряду являются клавишами движения вправо, т.е. Z, C, B и т.д.

Любая клавиша из второго ряда (считать снизу вверх) является клавишей управления движения вниз: A, S, D, F и др.

Любая клавиша третьего ряда (снизу вверх) является клавишей управления движения вверх: Q, W, E, R и т.д.

Любая клавиша верхнего ряда или "SPACE" позволяет вам прыгать на животных, а также, если ■■ стоите близко ■ компостной яме, возле стенки с кирпичиками ■■ ящика с семенами, нажатие указанных клавиш даст ■■ возможность взять один из этих предметов. Если вы взяли или кирпич, ■■ компост и захотели заблокировать один из входов лабиринта, то донесите эти предметы до выбранного вами входа в лабиринт ■ затем нажмите любую клавишу верхнего ряда. Ваш кирпич или компост будет положен на место. Если вы взяли семена из ящика, то донесите их до нужной лунки ■ цветочной грядке и нажмите любую клавишу верхнего ряда. Таким образом ■■ посадите новые цветы взамен съеденных животными.

У Педро самый прекрасный сад в старом Мехико. Но одна беда - все животные в округе стараются сюда проникнуть, чтобы полакомиться цветами. Вечером, как только Педро отпускает работников, животные ■ насекомые ■■ дают ему ■■ минуты покоя. Он пытается предпринять все

возможное, чтобы как-то уберечь цветы. Загораживал дорожки сада компостом и кирпичом, преследовал их, даже прыгал на них, но несмотря на это, некоторые твари все-таки проникают в сад. Каждый раз, как только животные проникнут в сад, съедят растения, Педро должен восстановить свой цветник, сажая семена в грядки. И даже если идет не так уж плохо, нужно опасаться, как бы местный деревенский бродяга не украл семена из ящика. Поэтому Педро должен еще прогнать и бродягу. Из-за животных насекомых и бродяг-воров у Педро нет даже выходных.

Цель игры: чтобы животные не съели растения в саду у Педро, он должен собрать кирпичи и компост из нижних углов сада и заблокировать выходы лабиринта. Он может нести больше одного предмета за раз. Любое животное, проникшее в сад, бежит сразу в грядку и начинает есть растения. Педро должен решить: либо заблокировать лабиринт, либо топтать животных ногами. При этом, в свободное время, он должен еще успевать пересевать грядки.

Животные: эти твари приходят в лабиринт сверху и затем устремляются к цветочным грядкам. Так цель игры является сохранение всех растений в саду, то защита цветов от животных и посадка новых растений, взамен уничтоженных, является сложной задачей.

Бродяга: он появляется в саду самым случайным образом. Как правило, бродяга пробирается в сад сбоку и немедленно направляется к ящику с семенами. Педро должен броситься к нему и прогнать его прочь. В противном случае, тот уничтожит все семена.

Замечания по игре: в конце каждого уровня игры (в игре несколько стадий) подсчитываются очки за оставшиеся растения. При переходе к следующей стадии, за каждое оставшееся растение, количество семян в ящике увеличивается на одно, вплоть до первоначального, с которым вы начинали игру. Чтобы перейти к следующей стадии, нужно убить всех животных или потратить время, пока обнулится таймер.

Помогите Педро!

PENETRATOR

Очень динамичная игра. Советуем, прежде чем играть самому, посмотреть демонстрационную игру.

Вы, пилот самого современного, хорошо вооруженного, скоростного истребителя, должны пролететь над местностью, великолепно защищенной всевозможными комплексами — радарными и ракетными земля-воздух. Задача — уничтожить все комплексы. В конце своего полета, вы должны проникнуть в крайне узкий тоннель и взорвать секретное оружие врага. У вас три попытки.

После ввода программы нажмите "ENTER", на экране появится таблица, и вы торопитесь трогать клавиши в соответствии с меню, т.к. в программе предусмотрен демонстрационный показ игры. Вы увидите почти все стадии игры и тактику ее прохождения.

А вот теперь, когда вы полностью представляете себе игру, снова нажмите "ENTER" и вы вернетесь к меню, где указано:

нажмите "1" или "2" — для игры одного или двух игроков;
нажмите "T" — для тренировочного полета;
нажмите "E" — для вызова редактора ландшафта;
нажмите "L" — для вызова своего ландшафта с ленты магнитофона;

нажмите "S" — прекратить игру.

После игры занесите свое имя (не более 6-ти символов) в таблицу лучших результатов, после набора нажмите "ENTER".

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

4, Q — истребитель вверх;

3, A — истребитель вниз;

1, O — уменьшение скорости;

2, P — увеличение скорости;

CAPS SHIFT, SPACE — бомбометание.

R — ракеты.

Если вы нажали клавишу "T" основного меню, то теперь нажмите цифру, сколько тренировочных полетов вы хотите совершить (1-4).

Если вы нажали "E", то для обзора команд, входящих в этот режим, нажмите "C". Перед вами появится таблица, в которой перемещение курсора редактора ландшафта:

O — влево;

P — вправо;

Q — вверх;

A — вниз;

B — установить нижний уровень ландшафта;

T — установить верхний уровень ландшафта;

C — вызов данной таблицы;

S — записать ландшафт на кассету;

L — считать ландшафт с пленки;

V — верифицировать (проверить правильность записи на кассете);

N — удалить радары и ракеты, указанные курсором;

M — установить ракеты в местах, указанных курсором;

R — установить радары в местах, указанных курсором;

CAPS SHIFT — автоповторение указанных выше команд.

Чтобы выйти в основное меню нажмите "ENTER", "O" одновременно или нажмите "BREAK".

Если вы нажали "L" из основного меню — загрузчик ландшафта пользователя. Нажимается "L" и имя ландшафта пользователя.

PENTAGRAM

Если вам нравится игра "ALIEN 8" или "KNIGHT LORE" фирмы "Ультимейт", то вам также понравится и игра "Пентаграмм", тем более, что ее герой очень похож на предыдущих, только не вурдалак.

Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать загадку забытого лабиринта. Он еще не пробовал пользоваться своими знаниями, так как это запрещено кодексом.

Так что же это за загадка?

За день до своего отправления в дорогу молодой чернокнижник получил от своего учителя старый план, но, к сожалению, без каких-либо пояснений к нему. Учитель сказал:

— Помни, что ключом к отгадке могут быть камни с иероглифами.

Чернокнижник, уже находясь в лабиринте, увидел камень, о котором говорил учитель. Забрал его и, используя свои чары, узнал, что таких камней в лабиринте 5 штук, а отнести эти камни нужно в комнату со звездой.

Использованием своей магической силы наш богатырь нарушил законы лабиринта, за что его и постигла заслуженная кара: он должен начать свой путь сначала, причем с пустыми карманами. Когда он в следующий раз дошел до места, где лежал камень, оказалось, что его там уже нет, так как каждый раз они показываются в разных местах. После долгих единоборств с силами лабиринта наш герой все-таки собрал 5 камней и узнал тайну звездной комнаты.

В пентаграмме есть 4 "старта", что связано с различными положениями камней в лабиринте. В появляющихся чудовищ можно стрелять.

Попробуй счастья в пентаграмме. Удачи!!!

PHANTIS

Однажды прошли слухи, что нашу планету посетили инопланетяне и украли у нас одного человека, чтобы использовать его в качестве раба на своей планете. Видимо, эти слухи дошли до одного из известных программистов Карлоса Абрила и ему пришла в голову интересная идея — создать игру по этому сюжету. В этой игре есть и космические полеты и путешествие в забавном животном, а во второй части будет и хороший интересный лабиринт.

Итак, в свет вышла двойная игра фирмы "DYNAMIC SOFTWARE PHANTIS", а в 1987 году игра появилась на "SPECTRUM".

Действие этой игры происходит в далеком будущем. Двое влюбленных Элиан и Рик гуляли по парку, и вдруг в небе зашумели двигатели приземляющегося космического корабля. Спрятавшись за деревьями, Элиан и Рик наблюдали за посадкой космического корабля чужаков. После посадки корабля вышли инопланетные пираты. Рик подумал, что это свои, не разобравшись, побежал к ним. Он был тут схвачен чужаками, после этого пираты сели в корабль и скрылись в звездном небе.

Не раздумывая, Элиан бросилась к своему космическому истребителю и пустилась в погоню. Не выпуская из виду корабль чужаков, Элиан неслась в открытом космосе. Заметив погоню, чужаки вызвали из базы корабль охраны. Отважная Элиан пробиравась сквозь дебри метеоритов и кораблей охраны. И вдруг показалась планета чужаков.

Пробившись в планете, корабль прошел сквозь защитное поле из метеоритов и полетел над землей, но тут же был атакован вертолетами и ракетами, выпускаемыми с земли. Пролетев немного вперед, Элиан увидела вход в подземный тоннель, ведущий к подземному озеру. В тоннеле корабль наткнулся на подземных ящеров и, опять же, корабли охраны. Иногда же вылетали огненные диски. Пролетев с большим трудом тоннель, Элиан посадила свой корабль на небольшую площадку на берегу озера. При посадке она увидела милое животное, похожее на земное кенгуру. Это существо объяснило Элиан, что оно ждет ее, и что оно хочет помочь найти своего возлюбленного.

Взобравшись на спину этому милому ящеру, Элиан отправляется по озеру в замаскированную под селение базу пиратов. Дорога оказалась трудной. На пути то и дело попадаются зеленые водяные ящеры, отдельные пираты, которые пролетают на летающих драконах, и, наконец, сами драконы, которые пытаются сбить Элиан с ее помощника. И вот долгожданное селение.

Продолжение в „PHANTIS II”

PHANTIS II

Все селение было заполнено здоровыми человеческими существами, которые выходят к Элиан и сзади. Но добрый дракоша, который вез Элиан через озеро, позвал своего круглого друга. С помощью этого существа Элиан спокойно прошла и подземному ходу. (Для облегчения прохождения этого этапа лучше держать это существо всегда спереди. Для этого нужно нажать „FIRE” и клавишу влево. Но в последней комнате перед входом в подземелье его нужно отпустить.) Прыгнув вниз, Элиан тут же оказалась на подземной базе и сразу нашла турболазерный пистолет. Слегка постреливая, она пробралась в одну из комнат базы, где нашла лазерный ускоритель, после чего отправилась собирать энергетические сердца, дающие Элиан дополнительную энергию. Собрав все сердца, Элиан находит кодовый медальон и калитку и отправляется к выходу. Пройдя калитку, Элиан идет еще ниже, где попадает сразу в болото. В болоте постоянно будут атаковать зеленые ящеры, выпрыгивающие из воды. Иногда Элиан ловит на ходу рыбку, выпрыгивающую из воды, что прибавляет ей немного энергии. Пройдя с небольшими трудностями болото, Элиан приходит на стартовую площадку вертолета. Элиан садится в вертолет и летит по длинному тоннелю к зловещему месту — камере, в которой сидит ее Рик. Дорога размыта кипящей лавой, выбрасывающей вверх огромные горящие камни. Элиан приходится перебираться прыжками с кочки на кочку — это все, что осталось от дороги.

Сильно уставшая и потрепанная Элиан с огромным трудом поднимается в камеру, где находится прикованный к стене Рик.

Сбив с него цепи, Элиан обнимает своего дорогого друга.

Условные обозначения на карте:

1. Турболазерный пистолет;
 2. Лазерный ускоритель;
 3. Кодовый медальон;
 4. „D” калитка, которая откроется только если есть кодовый медальон;
 5. Сердца — попытка.
- Управление
1. Клавиатура (выход программируется).
 2. Джойстик (выход клавиша „R”, „H” — пауза, „E” — запуск игры).

На карте могут быть небольшие неточности, которые не повлияют на вашу игру.

PINBALL

Распространенная детская игра. Пружинная пусковая установка (смотрите с правой стороны экрана) выбрасывает шарик. Шарик, пролетая, ударяет встречающиеся предметы. За это игроку начисляются очки. Падает шарик в провалы с правой и левой стороны игровой доски. Однако можно несколько продлить игру, если вовремя отбить шарик специальными рычагами.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

8, 9, 0 — пуск шарика;

T, Y — подъем рычагов.

Игроку дается пять попыток. Сила запуска шарика зависит от длительности нажатия клавиши, но не передержите. На экране видно, как сжимается пружина. Поймайте момент, когда пружина максимально сжата. Количество набранных очков показано на табло в центре игровой доски.

Для возобновления игры нажмите „ENTER”.

PITMAN — 7

После загрузки программы слышится звук „морзянки” и на экране появляется текст на телеграфной ленте:

„Взрыв в южно-африканской шахте,...

Люди в шахте....

Очень много ловушек и опасностей...”

Вы — командир спасательного отряда на золотом приiske. Подземный взрыв загнал в ловушку две группы из семи шахтеров в 5 галерею. Вы отвечаете за их спасение. Спасательная операция состоит из двух фаз.

На первой фазе опасность при спасении шахтеров представляют катящиеся камни, которые летят по всем галереям и исчезают во чреве земли. Удар таким камнем, несомненно, означает смерть.

В зависимости от вашего успеха на первой фазе спасательной операции, вы можете позволить пройти вторую фазу и попытаться преодолеть блуждающие скопления смертоносного газа.

На первой фазе операции:

- вы увидите такие катящиеся камни;
- увидите этих попавших в ловушку шахтеров, людей выводят на поверхность из ловушки по одному.

Они могут:

- бежать влево или вправо;
- подниматься по лестницам или спускаться;
- падать в откидные двери;
- прыгать вверх, чтобы схватиться за стержень, пока камни пролетят под ними.

На второй стадии спасательной операции опасность представляют блуждающие скопления смертоносного газа. Все ранее описанные приемы движения шахтеров применимы и здесь. Шахтер может спокойно пробежать через небольшие скопления газов, но через большие облака такая попытка окажется для него смертельной. Нужно одевать противогаз. Эти противогазы располагаются в разных местах. Противогазы могут быть перенесены из верхних галерей в более нижние, чтобы было легче к ним добраться.

ПОДСКАЗКА. Постарайтесь на первой фазе операции перевесить противогазы в нижележащие галереи. Это поможет вам спасти шахтеров на второй фазе спасательной операции.

Есть три уровня сложности игры. Для выбора уровня нажмите соответствующие клавиши:

- 1 — самый легкий;
- 2 — трудный;
- 3 — сверхсложный.

Чтобы вам разрешили провести спасательную операцию второй группы шахтеров из семи человек (вторая фаза), вы должны на первой фазе:

- спасти всех 7 шахтеров на 1 уровне трудности или
- спасти 5 шахтеров на 2 уровне трудности или
- спасти 3 шахтера на 3 уровне трудности игры.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

- Q — бежать влево;
- R — бежать вправо;
- W — взбираться вверх по лестнице;
- O — спускаться по лестнице;
- E, I — прыгать;
- C — одеть противогаз;
- X, M — падать;
- N — подвесить противогаз;
- T — начать игру.

Нажмите клавишу 1, 2 или 3, чтобы выбрать уровень трудности игры, который вам захотелось.

Выбран уровень...

Игра начинается.

Будьте гуманны, подвергайте шахтеров смертельной опасности!!! Они надеются, что вы их спасете.

Ваш космический корабль находится в дальнем космосе. К сожалению, ■■ попали в зону пояса астероидов. Вы можете уничтожать астероиды выстрелами своих аннигиляторов. Кроме того, будьте внимательны, на вас может напасть и внезапно появившийся корабль инопланетян. В случае крайней необходимости, когда вас очень прижмет, можно перевести свой корабль в гиперпространство. Вы станете невидимым и перенесетесь в другое место.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

- Z – вращение корабля влево;
- X – вращение корабля вправо;
- ENTER – перемещение корабля вперед по ходу;
- SPACE – огонь аннигиляторов;
- H – уход в гиперпространство;
- C – старт игры.

Для возобновления игры нажмите клавишу „C”.

PLUMMET

После ввода программы появляется таблица на экране для выбора режима игры. Нажмите соответствующую цифру:

- 1 – управление игрой при помощи клавиатуры компьютера;
- 2 – управление при помощи кенпстон джойстика;
- 3 – управление при помощи синклер джойстика;
- 4 – управление при помощи протек джойстика.

Во время открытия новейшего нью-йоркского небоскреба майор застрял в лифте между этажами. Цепь, удерживающая лифт, постепенно рвется. Наш неустрашимый герой Орсон собрался помочь и спасти жизнь майора. Орсон должен захватить веревку и подвязать ее сверху. Однако одной веревки недостаточно. В общей сложности, чтобы лифт не упал вниз, Орсону нужно подвязать 30 веревок. А это занятие далеко не безопасное.

Небоскреб занимает несколько этажей – стадий. Орсон может свободно перемещаться между стадиями по лестницам, придерживаясь стрелок, указывающих путь. Затащив веревку наверх, Орсон должен положить ее сверху лифта. На первой стадии на Орсона рушатся бетонные блоки, которые могут его убить. Кроме того, ему нельзя попадаться зомби-швейцару. Во второй стадии Орсон должен открыть выстрелами (Орсон может стрелять, если несет веревку) вращающиеся объёмы пламенем двери, и, наконец, в третьей стадии Орсону мешают спасти майора падающие капли расплавленного металла и четыре швейцара.

Зомби-швейцар безвреден только тогда, когда он начинает материализоваться или ■■ когда вы его, выстрелами своего лазера дематериализуете.

Итак, чтобы спасти майора, Орсону нужно подвязать к лифту 30 веревок. Задача, конечно, сложная, но при определенной ловкости выполняемая.

После окончания игры внесите свое имя в таблицу лучших результатов. Для этого наберите его ■■ клавиатуре компьютера, ■ затем нажмите „ENTER”.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

- Q – вверх;
- A – вниз;
- O – влево;
- P – вправо;
- SPACE – огонь

POD

Ваш космический корабль попал в подпространственную координатную сетку, ■ вам необходимо отразить атаку вражеской эскадры! Главное – побольше стрелять! В эту игру можно играть одновременно вдвоем, но если убьют одного, погибает и напарник.

УПРАВЛЕНИЕ

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1-й пилот | 2-й пилот |
| A – огонь | H – огонь; |
| S, D – влево, вправо; | J, K – влево, вправо; |
| F, G – вперед, назад; | L, ENTER – вперед, назад |

Вам предоставляют шанс испытать себя в качестве профессионального гонщика ■ борьбе за звание чемпиона мира в классе машин „Формула-1”.

Игра начинается с квалификационного заезда, который длится 90 секунд. Пройти трассу вам надо за время, не превышающее 73 сек, т.е. только в этом случае присваивается определенная квалификация. После получения такой квалификации вы становитесь участником реальной гонки.

Если произошло столкновение с одним из ваших соперников, то ваш автомобиль взрывается ■ вы теряете драгоценное время. Однако не расстраивайтесь – пока время заезда не истекло, вы всегда получите взамен новый автомобиль.

РЕКОМЕНДАЦИИ

1. Быстрый старт. В квалификационном заезде, как только ваш автомобиль появится на экране, надо немедленно подготовиться к старту. В реальной гонке будьте готовы тронуться с места, как только вспыхнет зеленый стартовый фонарь.

2. Использование внутренней части дороги. Оставляйтесь на внутренней стороне дороги до тех пор, пока это возможно. Здесь вы можете развить большую скорость и значительно упростить маневрирование среди ваших соперников.

3. Избегайте торможения. Торможение дает возможность другим участникам гонки обогнать вас, ■ за каждый обгон вы теряете 50 очков.

4. Использование коротких передач. Начинать движение на старте необходимо в пониженной передаче (LO), но как только ваша скорость станет равной 105 миль/час – переключайтесь на повышенную (H1).

УПРАВЛЕНИЕ

- O – влево;
- P – вправо;
- Q – конец;
- A – переключение передач.

Джойстик: перемещение джойстика вперед приводит к включению пониженной передачи (LO), а назад – повышенной (H1).

- S – начало игры;
- H – включение ■ выключение паузы.

Стартовая позиция (квалификационная)	СЧЕТ	
	Время (сек.)	Премия (очки)
1	58	4000
2	60	2000
3	62	1400
4	64	1000
5	66	800
6	68	600
7	70	400
8	73	200

Преодоление каждых пять метров трассы	50
Каждый обгон	+ – 50
Каждый следующий заезд после достижения клетчатого флага	200

POOL – БИЛЬЯРД

Цель игры – забить все шары в лузы. Играть можно одному или вдвоем (набрать соответствующую цифру на клавиатуре компьютера после загрузки программы и сообщения на экране).

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- A – используются для передвижения курсора;
- S – (точки прицеливания) вокруг игрового поля;
- L – сила удара (изменяется от 1 до 5);
- ENTER – удар.

Игровое поле: в левом верхнем углу экрана отмечается количество заработанных очков первого игрока, а в правом верхнем – для второго игрока. Посередине отмечается рекордный счет. На стол выставляется 6 шаров (три светлых ■ три темных, цена которых, соответственно,

равна 10 и 20 очков). Удар каждый раз производится белым шаром. В нижнем правом углу экрана маленькими прямоугольниками указывается сила удара, а в левом углу экрана показаны: уровень игры — FRAME, количество ударов (изменяется от 1 до 3) — SHOTS — три белых шара, указывающих на продолжительность игры.

Описание игры дается для игры двух игроков, и для одного — проще.

Каждому игроку дается по три удара. Если после трех ударов он не забил ни одного шара, то игра переходит ко второму игроку. Если шар забит, внизу ведется подсчет очков за этот шар, а наверху высвечивается результат. После забитого шара количество ударов восстанавливается до трех (SHOTS = 3). Если же и второй игрок не забил ни одного шара после трех ударов, то из левого угла внизу экрана исчезает белый шарик (играть остается меньше). Когда на первом уровне все шары забиты, игра переходит на второй уровень. Если игрок попал белым (бьющим) шаром в лузу, наступает очередь играть второму игроку. Если и второй попал белым шаром в лузу — и нижнего угла экрана исчезает белый шарик.

Подсчет очков осуществляется по формуле: $A * B * C$ (например, $20 * 3 * 1 = 60$), где $A = 10$ и 20 в зависимости от светлого или темного шара забит; $B = SHOTS$ (3, 2 и 1),

P O P E Y E

— C — уровень игры — FRAME.

Помогите Попайю спасти Оливию! Оливия Ойл стоит у своего окна и ждет мужчину, который вернет ей сердце. Тем временем массивная фигура Блуто проходит поперек экрана, выжидая появления Попайи.

Задача Попайи — найти все сердца и вернуть их Оливии до того, как их любовный огонь угаснет. Он также должен собрать банки со шпинатом, ключи и другие вещи, которые могут ему пригодиться во время путешествия.

Шпинат — единственное, что может оживить Попайю после удара Блуто, стервятника, ведьмы на помеле и т.п. Ключи потребуются, чтобы проникать в комнаты и дома, где содержатся другие вещи и персонажи.

Чтобы достать какую-либо вещь, Попай может прыгать, карабкаться вверх и вниз по канатам и лестницам. Действуйте уверенно и смело и будете вознаграждены, открыв много новых мест.

Вначале играть сложно. Попай так медленно реагирует на ваши команды, что погибает после первого же удара. Когда вы привыкнете к слегка замедленной реакции и раскусите, как спастись от Блуто, вы сможете по-настоящему оценить игру.

Графика отличная и очень крупная. Попай, Оливия Ойл и Блуто — точные копии известных персонажей мультфильмов.

P O T T Y P R O F E S S O R

Сначала вам предстоит изобрести машину, которая спускает воду в унитазе. Перед вами находится набор предметов, которые вы можете выбирать и расставлять в различных местах, чтобы создать механизм, выполняющий поставленную задачу.

Некоторые из предметов могут и пригодиться, другие необходимо использовать несколько раз. На самом деле задача может быть решена только если вы построите именно ту машину, которую имел в виду программист. Точность расположения деталей механизма весьма существенна и допускаются только очень небольшие отклонения.

P O Z Y S C Y E M I L O S N E (П О З И Ц И И Л Ю Б В И)

Загрузка стандартная. Эта программа несет в себе свойство познавательного характера. Она является ценным приобретением для молодых супружеских пар. Ведь не секрет, что основной процент разводов происходит из-за неудовлетворенности партнеров в сексе. С этой точки зрения программа вызовет интерес, так как содержит информацию о 22 различных позах для совершения полового акта. В программе предусмотрено 4 режима. Первый, который вы выберете, нажав в ответ на меню — 1 —, позволяет ввести номер от 1 до 22, после чего вы получите графическое изображение позиции и некоторую справоч-

ную информацию по ней. После вывода всего текста бегущей строкой внизу экрана, вы опять попадете в основное меню. Режим — 2 — позволяет провести ретроспективный показ всех позиций, не акцентируя внимания ни на одной из них. И, наконец, третий режим поможет вам в выборе той или иной. Для этого после выхода в подменю, соответствующего данной опции, необходимо нажать „S”. Вы получите информацию о преимуществах той или иной позиции. Опция 4 — соответствует выходу из игры.

P R E D A T O R

Каждый, конечно, смотрел художественный фильм „Хищник” („PREDATOR”), с Арнольдом Шварценеггером в главной роли. Сюжет этого фантастического фильма прост — отряд командос stalkается в джунглях Южной Америки с инопланетным чудовищем... Такова завязка фильма и предлагаемой игры.

В игре 5 уровней, и вы не сразу будете биться с пришельцем, хотя его внимательный взгляд будет неотступно преследовать вас на протяжении всей вашей миссии, мешая вам преодолевать возникающие препятствия. А их будет больше, чем достаточно. Это и огромное количество повстанцев, вооруженных до зубов и стремящихся уничтожить вас во что бы то ни стало, и водные преграды, и многое другое.

Помните, что ваш боезапас ограничен и для достижения поставленной цели вам придется приложить немало изобретательности.

Удачи вам! Не отчаивайтесь — ведь вы непобедимый Арно.

P S S S T

Сова-агроном. На своем приусадебном участке она пытается вырастить рассады огромный подсолнух. Дело сложное, т.к. вредителей-насекомых очень много.

В игре несколько стадий. На первой сова охраняет растение от гусениц. На второй — от гусениц и жуков. На третьей стадии — от жуков, гусениц и ос. По мере прохождения стадий количество и разнообразие вредителей увеличивается. Отбивается сова с помощью ядохимикатов.

Сбоку, в нишах, у нее стоят бочки с самыми различными химикатами. Но вот беда — определенный вид ядов действует лишь на один вид насекомых. Поэтому сове надо быть очень расторопной, охраняя растение. Если химикат не действует, его нужно срочно менять на другой.

Попытайтесь и вы, вместе с совой, вырастить подсолнух.

После загрузки на экране появляется меню:

- 1 — один игрок;
- 2 — два игрока;
- 3 — игра с помощью клавиатуры компьютера;
- 4 — управление джойстиком компстона;
- 5 — старт игры.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- Q — движение совы влево;
- W — движение совы вправо;
- E — движение совы вниз;
- R — движение совы вверх;
- T — опрыскивание насекомых.

Для возобновления игры нажмите клавишу „S”.

P S Y T R O N (П С А Й Т Р О Н)

Выпуская на рынок игру „Псайтрон”, фирма „Бейонд” сделала следующий шаг вперед в категории ловкостных игр в стиле „Убей его!”

Сам по себе сценарий игры не является таким уж сногшибательным: нужно охранять космическое поселение от неприятельских атак. Чужаки будут стараться бомбардировать здания, оборудование и провести разрушающих дроидов и тоннель.

Однако есть то, что отличает „Псайтрон” от множества подобных игр: не встречавшаяся ранее сложность и высокий класс графики. Картины битвы можно видеть на 10 экранах, представляющих различные области космической колонии. Каждая из этих картин может быть вызвана монитор.

Первый уровень может показаться легким: все, что нужно сделать — это поймать дроидов в тоннеле. Если пять **■** подряд результаты вашей борьбы достигнут 50% — игра перейдет в следующий уровень, т.е. вам нужно будет расстреливать вражеские космические корабли. По мере продвижения вперед будет появляться большее количество элементов, сложностей, которые вы должны преодолеть по дороге к последнему уровню. Вы сейчас должны бороться не только с захватчиками, но также помнить о том, что нужно уменьшить число разрушаемых ими зданий и гибель людей. Если, например, будет разрушена плотина — можно потерять большое количество необходимых товаров.

Фирма „Бейонд“ обязалась выплатить награду — компьютер 01 — каждому, кто сможет продержаться на высшем, последнем уровне игры в течение часа.

PUNCHY

Панч запер Джуди в хижине. Вы должны освободить ее, управляя действиями бравого полисмена Бобби.

Для полного успеха предприятия необходимо провести Бобби через все препятствия, посадить персонажей на ковер-самолет и улететь.

Как играть.

Перепрыгивайте через ямы и через Панча, уклоняясь от гнилых помидоров, летающих справа и слева. Затем, чтобы уберечь Бобби от неминуемой гибели в зубах аллигаторов, ему нужно забраться на ковер-самолет. И при переходе к следующей сцене не забывайте умыкнуть красавицу.

Время от времени Джуди будет бросать колбасу, которую Бобби должен поймать. Если поймано 3 колбасы, можно нажать клавишу „8“, и Бобби невредимым перенесется к началу следующей сцены. Но эту возможность следует приберечь для действительно безвыходных ситуаций.

Успехи Бобби отражаются на бегущей строке сверху экрана. При переходе к следующей сцене Бобби награждается новой каской (в верхней левой части экрана). За пять касок набавляются призовые очки. Но при каждой неудаче Бобби теряет все каски и колбасы, собранные в данной сцене. При гибели Бобби начинается с той сцены, где он потерпел неудачу.

Максимальное количество „провалов“ для Бобби — 3. Оно увеличивается на единицу, когда счет достигнет 60000 очков. Перед тем, как удастся достичь хижин и освободить Джуди, необходимо пройти 16 сцен.

А после этого все начинается сначала, и Панч опять запирает Джуди в хижине!

УПРАВЛЕНИЕ

Влево — 6;

Вправо — 7;

Прыжок — 0;

Воспользоваться колбасой — 8;

Остановить игру — H;

Продолжить игру — 0.

PYJAMARAMA

Для того, чтобы найти ключ от будильника и разбудить Волли, нужно слетать на Луну. Экран с Луной закрыт на магнитный замок, который открывается магнитом.

1. Возьми ведро и наполни его водой в ванной комнате.

2. Принеси цветок в горшке и ведро в комнату с летающими капканами (ловушками) и батареей ВР. Ловушки исчезнут. Оставь ведро и заведи батарею.

3. Для того, чтобы зарядить батарею, нужно забрать трехгранный ключ от комнаты, находящейся на 3 этаже. Это — рядом с ракетой. Затем, имея с собой треугольный ключ и батарею, можно выйти на 1 этаж через двери, находящиеся в правой стороне. Батарея уже должна быть наполнена топливом из „топливной помпы“.

4. На Луне находятся пришельцы. Единственный способ победить **■** — это стрельба из лазера. Трудности:

а) разменять фунт на пенсы;

б) пенс пригодится тебе в туалете;

в) возьми молоток из туалета и иди в движущуюся комнату, там поменяй его на огнетушитель;

г) уйди из комнаты через дверь №3. Выйди **■** следующей комнаты через наиболее выступающую в правую сторону дверь, заберись на ящик и выйди через окно. Иди прямо,

окажешься в комнате, где горит огонь. Огнетушитель поможет тебе пройти через него. Когда упадешь, ты должен сразу же повернуть налево и взять ключ. Иди теперь налево, но обращай внимание **■** удава. Имея с собой ключ, можешь пройти в комнату, в которой находится лазер;

д) входя в поднимающуюся комнату, убедись, что у тебя с собой есть и ключ, и лазер. Выход №1. Иди через первую же дверь, попавшуюся тебе по дороге направо. Выйди через эту дверь направо и сразу же запрыгивай на третий ящик и на стол. Возьми батарею — лазер должен быть заряжен.

е) выйди через нижний выход;

ж) теперь, имея с собой полную банку и заряженный лазер, войди в подвижную комнату и выйди через двери №3, иди в ракету и лети на Луну. Теперь пришельцы позволяют тебе пройти мимо них. Теперь можешь взять ключ, необходимый для завода будильника, но сначала тебе необходимо иметь магнит.

5. Чтобы добыть ножницы нужно взять детонатор и по поручениям лестницы съехать вниз и взять шлем. Затем возьми читательский билет и поменяй его на книгу в библиотеке; книга и шлем помогут тебе взять ножницы.

6. Нажимаешь на клавишу „HELP“, и в комнате с ключом появляется ящик. Теперь тебе нужно войти в комнату, в которой находятся ключ и воздушный шарик (имей с собой ножницы) и дотронуться до шарика (не исключено, что тебе придется вернуться и еще раз нажать на клавишу „HELP“). Воздушный шарик поднимет Волли, а ты должен прыгнуть и забрать ключ.

7. Идешь на кухню и меняешь ключ на магнит.

8. Дальше уже все просто — возвращаешься на Луну, где ты оставил лазер, входишь в следующую комнату, где подпрыгиваешь для того, чтобы достать до магнитного замка, за которым спрятан ключ для будильника. Решетка пропадает. Забираешь ключ для будильника и идешь к самому будильнику, стараясь избегать опасностей. Дотрагиваешься до часов и заканчиваешь игру.

9. Для того, чтобы получить дополнительные очки, нужно поднимать и опускать предметы, не нужные, казалось бы, для завершения игры.

QUEST FOR TIRES

Доисторический человек Тор прыгнул на экран компьютера прямо со страниц комиксов. С бешеной скоростью накручивая педали своего велосипеда, он должен перепрыгнуть через холмы и ямки, чтобы сначала добраться до реки. Через реку можно перебраться только запрыгнув на спину черепахе, и оттуда улететь на орле. После этого вам предстоит прорываться сквозь падающие бомбы и другие препятствия, пока вы не дойдете до пещеры, где толстяк прячет красотку. Мерцание атрибутов не смертельно. В этой игре отличная графика.

УПРАВЛЕНИЕ

W — вперед;

Q — быстрее;

M — медленнее;

K — прыжок;

„ENTER“ — присесть.

RAIDERS

На дальних подступах к земле ведет бой с космическими пришельцами земная заградительная установка. У нее есть возможность скрываться в одном из трех бункеров, так как кораблей пришельцев через чур много, и расстреливать их из укрытия, пробив преарительную амбразуру в дзоте своими ракетами.

Вверху экрана на табло указывается счет и рекорд. За матку-корабль, перемещающуюся выше, начисляются премиальные очки.

Игра очень увлекательна и проста в управлении.

Попробуйте сами!

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

X — движение земной установки вправо;

Z — движение земной установки влево;

SPACE — огонь;

Для возобновления игры нажмите „SPACE“.

RENEGADE

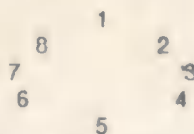
Наш герой решил покончить с преступным миром. Но у мафии есть свои законы. „Коза Ностра“ не прощает отступников — четыре клана поклялись отомстить за измену. Вам предстоит последовательно бороться с каждым из них.

- 1-ый клан — просто уголовники с палками;
- 2-ой клан — рокеры;
- 3-ий клан — местные амазонки;
- 4-ый клан — мафия с ножами и пистолетами.

УПРАВЛЕНИЕ

1. Без участия кнопки — передвижения вправо/влево/вверх (вниз) по диагонали

2. С участием кнопки



- Где: 1 — прыжок вверх;
2 — прыжок-удар ногой;
3, 7 — удар ногой назад;
4, 6 — удар кулаками.

Жизненные силы героя отображает линейка в нижней части экрана. Там находится и указатель времени, в которое необходимо уложиться. Там же появится линейка сил босса очередной банды. До поры до времени он ожидает, но после того, как вы расправитесь с парой его человек, он выйдет сразиться с вами. Для того, чтобы покончить с врагами в первой зоне, необходимо свалить каждого по два раза. С каждым уровнем число ударов растет.

Маленькие хитрости:

— в 1-ой и 2-ой зонах врагов можно сбрасывать с обрыва, но при этом будьте осторожны и не упадите туда сами;

— босса можно свалить только задним ударом ноги, и потом добить (клавиши 4 и 6).

Во второй зоне необходимо сбить трех рокеров мотоциклах ударом ноги в прыжке. Если вы это сделаете правильно, то с этой бандой будет покончено.

На третьем уровне вас встретят девушки, вооруженные плетками. Забудьте о том, что вы джентельмен, иначе погибнете.

С четвертой бандой будет очень трудно справиться. Один удар ножом будет стоить жизни. К тому же босс стреляет пистолета.

RIVER RAID (РЕЙД ПО РЕКЕ)

В вашем распоряжении четыре самолета. Попробуйте совершить полет над рекой и преодолеть (уничтожить) большинство встречающихся препятствий. Не забывайте, что во время полета количество топлива в баках вашего самолета все время уменьшается и без дозаправки в пунктах „FUELL“ не обойтись.

Полет проходит на малой высоте, поэтому опасайтесь подлета к береговой линии — это опасно. Помните, что танки на берегу и вертолеты в воздухе могут вести ответный огонь.

- 1 — клавиатура;
- 2 — кемпстон;
- Н — пауза и продолжение игры;
- ENTER — начало игры;
- CAPS SHIFT ENTER — выход на начало выбранного номера игры;
- 2 — интерфейс SINCLAIR;
- 4 — курсор (0 — огонь);
- SIMBOL SHIFT ENTER — выход на меню.

СЧЕТ

Корабль — 30.
Самолет — 30.
Вертолет — 60.
FUEL — 80.
Мост — 560.
Мост с танком — 780.
Воздушный шар — 150.
Стреляющий вертолет — 25.
При кратном 10000 добавляется жизнь!

НОМЕР ИГРЫ	УРОВЕНЬ ИГРЫ		НАЧАЛЬНЫЙ МОСТ
	ЧИСЛО ИГРОКОВ	УРОВЕНЬ ИГРЫ	
1	1	1	1
2	2	1	1
3	1	2	5
4	2	2	5
5	1	3	20
6	2	3	20
7	1	4	30
8	2	4	30

Выберите джойстик и номер игры.

ROBIN FROM THE WOOD (РОБИН ИЗ ЛЕСА)

История Робин Гуда вновь оживает в приключенческой игре „Робин из леса“. Легенда тех времен существовала главным образом в устной форме, отсюда возникает разница в вариантах и некоторая произвольность в трактовке фактов. Данная легенда рассказывает нам о Робине, сыне Алерика, который был стражником серебряной стрелы, являвшейся для саксонских племен символом свободы и мира. Но случилось несчастье — саксонские земли напали норманы, уничтожая все на своем пути. Управляющий графством Ноттингем убил Алерика и завладел серебряной стрелой. Для саксонцев наступили тяжкие времена... Когда Робин вырос настолько, что смог владеть оружием, он стал для норманов грозным противником. Он отнимал у захватчиков награбленное добро и раздавал бедным. Воспитанный в лесу, он без труда ускользал от погони. Шериф Ноттингема, зная о том, что серебряная стрела представляет для саксонцев, а также о том, что Робин Гуд не сможет уклониться от вызова на поединок, решил обманным путем заманить Робина в город. Шериф объявил состязание по стрельбе из лука, главной наградой в котором должна была быть та самая серебряная стрела. Именно с этого места легенды начинается твоя миссия.

Перед тем, как принять участие в состязании с другими стрелками, ты должен выполнить несколько других, трудных и опасных заданий. Чтобы приступить к состязанию и не быть опознанным, ты должен иметь три магических стрелы. Они находятся у старого умного Анта. Кроме того, у Анта находятся твой лук и щит. Чтобы их получить, ты должен дать взамен три кошелька с золотом за каждый вид оружия. Однако для того, чтобы добыть кошельки с золотом, нужно будет вступить в борьбу с нормандцами, составляющими эскорт злого и богатого епископа Петерборо.

Территория игрового поля разделена на три части. Наибольшая из них — это лес, потом — замок, в котором будут проходить состязания, и затем — подземелье замка, куда вас будут часто бросать. Лес — это сложный лабиринт, образуемый зарослями и деревьями, по которому бегают красные кабаны, встреча с которыми не сулит ничего хорошего.

Робин начинает игру, будучи вооруженным только короткой палкой, однако ее достаточно для того, чтобы победить шныряющих повсюду нормандцев, которые имеют намерение убить Робина и стреляют без предупреждения. В лесу можно также встретить собирающую зелье колдунью, которая будет требовать от тебя дани, и если ты не исполнишь ее желание — бросит тебя в подземелье, выбраться из которого ты можешь только в том случае, если найдешь ключ до того, как окажешься в подземелье. Однако, если ты в моменту встречи с колдуньей уже соберешь достаточное количество зелья (оно выглядит как цветочки), то в награду колдунья перенесет тебя в другую часть леса. К сожалению, она также забирает и с таким трудом добытые кошельки с золотом. Поэтому встречи с ней нужно избегать, несмотря на то, что выглядит она довольно симпатично.

Зелье, колчан со стрелами, а также премию и виде дополнительной жизни можно найти в лесу. Собранные и уже имеющиеся предметы высвечиваются в нижней части экрана.

Выше находится сложный орнамент, стилизованные оленьи рога, цвет которых символизирует состояние здоровья Робина. Каждое ранение, полученное в борьбе, уменьшает его. Если он не будет достаточно ловким и

сильным, то погибнет, ■■ успев выполнить задание. Очень полезно будет навестить старого пустытника, который излечивает раны, однако нужно помнить о том, что пустытник ■■ переносит вблизи от своего дома никакого оружия, и в этом случае встреча с ним может быть очень неприятной. Кроме того, по лесу путешествует епископ из Петерборо, охраняемый своими стражниками. Достаточно лишить его эскорта, и епископ убегает, бросая полные кошельки золота.

Иногда, во время своих путешествий, Робин может встретиться с самим ноттингемским шерифом, что всегда кончается заточением ■■ подземелье.

Итак, задача, стоящая перед Робинсом, трудная ■■ ответственная. Ты должен ему всячески помогать. Для того, чтобы запомнить ■■ выучить 330 игровых экранов, нужно несколько часов потратить на попытки, при этом очень полезным является изготовление карты.

Графически игра выполнена очень интересно, хотя подбор цветов может вызывать удивление.

ROBOCOP

Самая лучшая игра для "Спектрума" — это игра "Робот-полицейский". Графика заслуживает всяческих похвал. Эта игра создана фирмой "OCEAN", специализирующейся только на играх по сюжетам фильмов.

Смысл этой игры — управлять роботом-полицейским. Робот бродит по городу ■■ борется с преступностью, а именно: убивает преступников с бензопилами, ружьями ■■ бандитов ■■ мотоциклах.

В первом уровне "ROBOCOP" идет сперва направо по городу.

Во втором — идет по зданию фирмы, выпускающей роботов ED — 209. Самых плохих роботов из серии роботов-полицейских.

В третьем уровне "ROBOCOP" поднимается на лифтах и лестницах ■■ крышу здания фирмы, где он вступает в борьбу с бандитами, вооруженными гранатометами ■■ роботами ED-209.

Дойдя до конца уровня "ROBOCOP" должен будет защитить мэра города от бандита, захватившего его в виде заложника.

В игре интересный смысл, ■■ графика напоминает игру "BATMAN 3", так что играйте ■■ радуйтесь.

ROCKY HORROR SHOW

В этой игре искривление времени заносит вас в огромный особняк доктора FRANK'N'FURTER. Сюжет игры следующий: ■■■ возлюбленная Жаннет или возлюбленный Брэд (■ зависимости от того, мужчина ■■ или женщина, хотя ■■ конце концов это не принципиально) был затянута в машину "Медуза" — гигантский цеменотделательный миксер злого доктора. Ваша задача — найти 15 потерянных частей машины, способной нейтрализовать деятельность "Медузы".

Части разбросаны ■■ комнатах двухэтажного особняка. Вы можете найти только одну часть за раз. Вы принесете их на сцену ■■ поместите ■■ мигающий корпус машины. В комнатах встречаются лазерные пушки, волшебные грибы и сумасшедшие шприцы, так что будьте осторожны. Вас также будут преследовать герои, с которыми вы будете общаться.

Это Риф-Раф, депрессивный маньяк-дворецкий, обслуживающий электрические эксперименты хозяина. Служанка Магнетта снимет с вас любую одежду. Это напоминает компьютерный вариант дешевого боевика.

Остальные герои — это горничная Коламбия; ужасный Роки, творение доктора, возникающий в самых неожиданных местах, ■■ мотоциклист Едди, замораживающий все ■■ своем пути. Некоторые герои убьют ■■ сразу, другие оставят вам шанс выжить.

Мультипликация ■■ такая совершенная, какой могла бы быть. Когда несколько героев двигаются по экрану, ход игры замедляется.

Если вы видели фильм, давший сценарий игре, она ■■■ безусловно понравится.

ROGUE TROPPER

Милитаристская тематика. На этот раз ■■■ боремся за

жизнь и спасение последнего, оставшегося ■■ живых после кровавой расправы, солдата планеты Кварц, на которую предательски напали и уничтожили все норты. Цель игры — собрать ■■ вывезти на землю ■■■ видеокассет. Кассеты разбросаны вокруг развалин последнего форта, там же лежат остатки продовольствия и аммуниции. В лесу, ■■ поляне, ждет готовый ■■ отлету космический корабль. Личный компьютер солдата содержит записанную память трех его коллег, которые помогают ему советами ■■ подсказками.

Избежать столкновения с нортами — задача отнюдь не легкая, поэтому попытаемся помочь нашему солдату. Введенный Роке 30374,0 приводит к бессмертию нашего солдата даже в том случае, если он попадет на мину. Поправляем третий сегмент длиной 36324, начинающийся с адреса 28672. Такие параметры имела программа, которую правили мы. Ваша программа, читатель, может выглядеть иначе, однако надеемся, что нахождение собственного адреса для вас не является тяжелой проблемой.

ROLAND'S RAT RACE

Крыса Роланд, суперзвезда, знаменитый своей сверхзвуковой манерой говорить, забыл завести свой будильник. Он опаздывает ■■ телевидение.

В подвалах, где он живет, также обитают здоровенные сапоги-мутанты, ходящие с одного этажа на другой ■■ сбивающие всех на своем пути. У Рональда от них болит хвост, поэтому он защищается, ■■ при помощи водяного пистолета, который заправляет клеевой жидкостью, разбросанной по этажам. Сапоги на некоторое время приклеиваются к полу. Потребуется много жидкости, чтобы добраться до двери телестудии.

Чтобы открыть дверь ■■ присоединиться ■■ Нику, Анне ■■ Винсе он должен собирать кусочки светящегося материала ■■ по одному приносить ■■ ■■ двери. Он должен собрать ключ ■■ ■■ конце открыть ■■ дверь.

Чтобы усложнить задачу, существует два уровня подвалов. Когда Роланд найдет стрелку вниз, он сможет путешествовать по тоннелям метрополитена.

Поезда часто проносятся мимо, но Роланд может спокойно проходить по краю путей, избегая опасности. Если ему повезет, он найдет черную дверь, куда можно приносить кусочки светящегося материала. Он должен действовать быстро, поскольку время идет ■■ передача скоро закончится.

Поиск кусочков — тяжелая работа, ■■ Роланд не успел позавтракать. Он вынужден сесть на диету ■■ биг-маков и чипсов, которые поддержат уровень его энергии.

Игра слабо соответствует прототипу крысы-суперзвезды. ■■ те, кто не влюблен в Роланда без памяти, могут найти игру несколько монотонной через 30 минут, несмотря ■■ то, что по верхней части экрана ездят мотороллеры C5 ■■ всякий другой транспорт, оживляя обстановку.

Разные экраны игры обманчиво похожи. Рисуя карту подземелья, если не хотите, чтобы Роланд бегал кругами.

Графика, хоть и ■■ выдающаяся, но плавная ■■ быстрая. Плавный рулон экрана от одной комнаты к другой очень выразителен.

"Крысиные гонки Роланда" заинтересуют всех фанатов знаменитой крысы. Хотя он ■■ выступает ■■ в своем обычном качестве, его компьютерные приключения показывают новые стороны его известной сообразительности.

ROOM TEN

Эта игра очень проста, но привлекательна ■■ силу своей геометрической эффективности. Это теннис в трехмерном пространстве с пониженной гравитацией в прямоугольной комнате. Игра имеет множество аспектов взаимодействия ракетки ■■ мяча. Представьте себе длинный ящик. ■■ его концах расположены две прямоугольные ракетки. Малая гравитация при подаче ■■ исключает траекторного полета. Но инертная масса играет свою роль. Ракетка движется довольно медленно и также останавливается. Манипулируя ракеткой, можно подавать крученые ■■ резаные мячи, ■■ в обычном теннисе. Ваша программа изящно обслуживается с помощью меню; представляет ■■ выбор различные скорости, позволяет играть вдвоем, содержит инструкцию и т.д.

Это космическая игра с очень красивой графикой. Для того, чтобы научиться правильно играть, необходимо знать:

— космический корабль берет энергию для стрельбы из атмосферы. Он может стрелять короткими очередями при кратковременном нажатии кнопки или крупным зарядом — при длительном. Длительность нажатия отображается индикатором внизу экрана;

— в середине первой зоны вы должны внимательно следить за круглым, синего цвета, прыгающим роботом. Вы должны расстрелять его, после чего на его месте останется шар, который будет медленно приближаться к вам. Его необходимо поймать и прицепить к носу вашего корабля. Это будет ваше оружие — щит. Он будет оберегать вас от прямого столкновения с врагами. Во время игры оружие меняется, а как бы наращивает свой потенциал;

— во второй части второй зоны (а до этого места еще предстоит добраться) опять появится робот. С ним необходимо сделать то же самое. Расстрелять его глаза, а потом звено, которое в свою очередь, попытается уничтожить вас.

Желательно, чтобы от начала игры до конца вы прошли с одной жизнью. Если вас разобьют, то вы потеряете накопленное оружие. Жизней у вас всего пять.

Управление выбирается клавишей „ENTER“. После этого необходимо нажать „FIRE“ для начала игры.

SABOTEUR

Задача играющего — заминировать здание и вовремя его покинуть на вертолете. Начало простое — выброска „диверсанта“.

Через подвал, в первой железной дороге, затем через лабиринт второго здания — в второй железной дороге по которой попадает в третье здание. Здесь находятся бомба и диск. Он нужен, чтобы остановить время, бегущее сразу после посадки с неумолимой скоростью. Время миссии ограничено! Поэтому нужно спешить с закладыванием бомбы, иначе диверсант будет уничтожен. После обнаружения бомбы необходимо заложить в пульт управления. Как только она будет на месте, начнется отсчет времени. Спешите: задание трудное, но нужно успеть покинуть здание до взрыва, иначе вы останетесь под обломками. Вертолет находится на чердаке здания. Вы успели? Тогда миссия окончена. И еще: в ходе выполнения задания диверсант борется с охранниками и собаками, размещенными по всему лабиринту. Бороться он может руками и ногами, а также различными подручными предметами.

Иногда диверсанту попадают различные полезные предметы. Увы, нести с собой он может только один, и, беря встречный, вы автоматически теряете тот, который был у вас до этого. А предметы очень полезны. Здесь — ножи, гранаты, необходимые для борьбы с охраной, и динамит для совершения диверсий. При встрече с охранником достаточно применить нож, звездочку или гранату (клавиша „FIRE“), и тот будет уничтожен. Иначе придется вам продемонстрировать владение приемами рукопашного боя. Тот предмет, который вы несете с собой, отображается слева, тот, с которым вы входите в контакт, — справа. Для того, чтобы взять предмет, необходимо нажать „FIRE“. Желая успешно выполнить поставленную задачу.

УПРАВЛЕНИЕ

- J — компстоп;
- K — клавиатура;
- P — протек;
- R — переопределение клавиш;
- S — старт.

SABOTEUR 2

Фирма „DURELL“, изготовившая программу „SABOTEUR“, выпустила еще одну программу — „SABOTEUR 2“. Действия этой программы аналогичны „SABOTEUR“, но только уже имеется восемь миссий.

Лабиринт состоит из трех соединенных подвалами зданий. Он содержит три лифта и пульта управления с ним.

Главным помещением лабиринта является тоннель, проходящий 2/3 лабиринта и выходящий наружу на уровне земли.

По этажам лабиринта разбросаны ящики, в которых находятся перфоленты, ключи, кинжалы и т.д.

По комнатам зданий и подвалам ходят охранники с пантерами, летают мыши. Охранники хорошо вооружены, у некоторых из них имеются даже огнеметы и, если вы замешкались, то ваша жизнь не стоит ломанного гроша. Но стоит огорчаться. Вы можете с ними бороться, используя в этих целях некоторые предметы (звезда, кинжал). В вашем распоряжении есть также некоторые приемы каратэ, которыми вы владеете еще со времен обучения в диверсантахской школе (удары рукой и ногой).

В правом здании находятся ракеты и два пульта управления.

Первый пульт — для загрузки перфоленты, второй — отключение электронной защиты.

Итак, диверсант должен выполнять следующие миссии.

1. „ENTER“ — убить несколько охранников и покинуть здание на мотоцикле (использовав ключ из ящика), который находится в конце тоннеля.

2. „JONIN“ — убить вражеских охранников и покинуть здание через тоннель.

3. „KIME“ — убить вражеских охранников, забрать два куска перфоленты и покинуть здание через тоннель на мотоцикле.

4. „KUJ KIRI“ — уничтожить вражеских охранников. Собрать 5 кусков перфоленты, отключить электронную защиту, покинуть здание через тоннель на мотоцикле.

5. „SAIMENJITSU“ — то же что и „куи кири“, но собрать 9 кусков.

6. „GENIN“ — уничтожить охранников, собрать 9 кусков перфоленты, ввести ее в пульт управления ракетой, отключить электронную защиту и покинуть здание на мотоцикле.

7. „MI LU KATA“ — уничтожить охранников, собрать 11 кусков перфоленты, ввести перфоленту в пульт и покинуть здание через тоннель.

8. „DIM MAK“ — уничтожить охранников, собрать 14 кусков перфоленты, ввести перфоленту в пульт управления и покинуть здание через тоннель на мотоцикле.

ПРИМЕЧАНИЕ: В каждой новой миссии количество времени, отведенное на проведение операции, убывает на 50.



SABRE WOLF

На огромном пространстве непроходимых джунглей (действие происходит в Бразилии где много диких обезьян) встречаются проселки и поляны. В этом обилии лесов спрятаны 4 части амулета, помощь которого вам даст возможность выбраться из этого непролазного, красивого и ужасного леса. Ужасного потому, что в вашем пути встретится огромное количество страшных зверей, желающих попопробовать вас на вкус.

Здесь вам понадобится сабля, и от вашей ловкости будет зависеть успех путешествия. Вам надо обратить внимание на сокровища, лежащие на вашем пути — они могут пригодиться, берите их. И еще — в коридорах зарослей встречаются и гиппопотамы, которых не следует убивать (они так довольно редкий вид животных) — надо прогонять, но бейтесь! Если они повернутся, то могут растоптать ваши ноги. В таких случаях следует уворачиваться.

Как бы было страшно в лесу, есть в нем прекрасное — это красивые цветные орхидеи. Но если вы до них дотро-

нитесь — себя ■ узнаете: побежите в другую сторону, или станете бессмертным, или умрете. Орхидеи появляются мгновенно ■ эффект их действия недолог.

В этой игре лучше пользоваться джойстиком ■ быстроты происходящего.

SAMANTA FOX

Вероятнее всего, вы знакомы со звездой западно-германской поп-музыки ■ известной фотомodelью для мужских журналов. Учитывая популярность этой двадцатилетней девушки именно в последнем качестве, авторы предлагают ■ самому оценить ее женские „достоинства“. Но для этого необходимо потрудиться, ■ немало. Вам предлагается сыграть с девушкой в стрипп-покер (а проще, ■ покер на раздевание). Правда, вам раздеваться не требуется, необходимо лишь максимум терпения (в зависимости от класса игрока), минимальные знания правил ■ немножко везения.

Для упрощения игры все ваши ■ Саманты возможные действия отображаются на экране в порядке очередности ходов. Не вдаваясь в подробности этой интересной карточной игры, расскажем основное.

Игра начинается с персональной ставки (BET). В процессе игры на банк ставятся дополнительные средства с обеих сторон, они суммируются ■ текущий итог отображается в центре экрана (POT). Ход поочередно переходит от вас ■ Саманте и обратно. После того, как инверсией выделятся ваши варианты ответа (они сменяются клавишей „BREAK SPACE“, ■ утверждаются „ENTER“) в правом нижнем углу экрана, ■ необходимо выбрать необходимый, и ход перейдет к Саманте.

Итак, игра начинается со ■ на банк. Вы получите по 3 карты (все они отображаются на экране ■ соответствующих углах, правда, 2 первых ■ Саманты перевернуты). Далее, в зависимости от того, чья очередь, можно либо просто попросить еще карту (CHECK) ■ поставить деньги, не беря очередную карту (BET). В ответ на это необходимо ответить тем же, причем, если ■ „CHECK“ ■ согласится один ■ игроков, то второй сможет взять карту, только оставив размер (BET) на банк (CALL). Он также может бросить карты (PASS) или повысить ставку, не беря карту (RAISE).

ИТАК:

В ответ на „BET“ — PASS (бросить карты)

CALL (взять очередную, поставив ■ на банк);

RAISE (не беря карту, повысить ставку);

В ответ на „CHECK“ — BET (поставить на банк);

CHECK (просто взять карту).

Это все о деньгах, теперь о картах. В колоде 52 карты (джокеры отсутствуют). Вы получите в общей сложности по 7. Первые 2 и последнюю карты Саманты вы не увидите ■ ■ только предугадывать. Из этих набранных 7 карт необходимо выбрать любые 5 ■ по ■ определить 1 ■ возможных комбинаций.

Возможные комбинации (по возрастанию приоритета):

— 2 одинаковых по старшинству карты (например, 2 короля);

— 2 пары одинаковых по старшинству карты (2 короля ■ 2 шестерки);

— 3 одинаковых по старшинству карты;

— последовательность из 5 карт (например, 2, 3, 4, 5, 6);

— 5 карт одинаковой масти;

— 3 одинаковых + 2 одинаковых по старшинству карты;

— KAPE (4 одинаковых по старшинству карты).

После того, как вы наберете по 7 карт ■ кто-нибудь в очередной раз даст „CALL“, выигрывает весь банк тот, у кого ■ старше комбинация. Весь банк получает ■ соперник того, кто бросил карты.

В начале игры ■ Саманта имеет по 1000 долларов. По мере того, ■ выигрыш Саманты будет переходить ■ ваши руки, она начнет постепенно раздеваться.

SCOOBY DOO (В ЗАГАДОЧНОМ ЗАМКЕ)

Тяжелые испытания легли на плечи одной дружной ■. Проклятие, произнесенное ■ колдуном, разгне-

ванным добротой ■ порядочностью этих людей, заколдовал их. Теперь ■■ томятся в заточении в стеклянных колбах, которые колдун расставил в старом таинственном замке, кишашем всевозможной нечистой силой. Расколдовать их может только прикосновение живого существа. Но кто решится вступить в схватку с призраками ■ привидениями, которые лезут из всех щелей ■ жаждут погубить всякого, кто отважится ■ этот отчаянный шаг? Как это бывало не раз, на выручку людей приходит верный друг человека — собака. Забавный дог бежит по этажам ■■ и, помня, что лучший способ защиты — это нападение, расправляется с нечистой силой ■■ кулаками (клавиша „FIRE“). Он ищет своих хозяев. Необходимо освободить четырех членов семьи, но после каждого освобождения игра переходит на следующий уровень ■ бороться с каждым разом становится все труднее. Всевозможная нечисть просто лопается от злости после очередного освобождения и с новой яростью бросается ■■ смельчака. К сожалению, жизней у нашего героя не так уж много — всего пять. И очень кстати будут подобранные вами по дороге дополнительные, которые, правда, можно тут ■■ потерять, споткнувшись ■■ черепе (его необходимо перепрыгнуть). Для начала можно использовать режим практики, где вы получите ■■ дополнительную жизнь, да и призраки и приведения не будут столь активны. Выбрать режим практики можно, нажав клавишу „P“. В нем присутствует четыре уровня сложности. Клавиша „5“ означает переход в нормальный режим. Клавиша „K“ служит для выбора управления от клавиатуры, а „J“ — для выбора джойстика.

SCRAMBLE (БОРЬБА)

Вы — пилот боевого самолета, осуществляющего боевой вылет по уничтожению объектов противника.

Перед началом игры надо выбрать скорость движения:

F — быстро;

N — нормально;

S — медленно.

На этапе ■■■ полета вы встретите:

1 — ракеты;

2 — НЛО;

3 — метеориты;

4 — крепость;

A — ■■■■ курса вашего полета.

В ходе игры ■■ можете задать ваше имя, ■■ не более 9-ти букв.

УПРАВЛЕНИЕ:

2 — ■■;

4 — вверх;

5 — замедление;

8 — ускорение;

0 — пушка;

SP — бомбы (C, N, Z, M, V, I, CS, B, SS).

Счастливого полета!!!

SIR FRED

Наденьте ваши доспехи ■ смело пускайтесь по скрытой туманом древности стране сварливых королей, прекрасных дам ■ рыцарей без страха ■ упрека.

Сэр Фред попал ■ эту страну ■ то время, когда ■■ остальные благородные рыцари находились в дальних странствиях, а оставшиеся забросили свое ремесло ■ спокойно доживали жизнь в своих замках, построенных ■ золото драконов. Когда злой сэр Гуго Дьюни похитил принцессу, король, ее отец, встал перед сложной проблемой: ■■ найти благородного рыцаря, который бы проник в замок негодяя ■ спас дочку. Королю пришлось остановить свой выбор на сэре Фреде. Хотя он и ■■ самый компетентный рыцарь королевства, но хотя бы старательный.

Трудности начинаются с самых первых секунд игры. На первом экране сэр Фред, запакованный в доспехи, стоит на краю пропасти, ■■ дну которой ползает змея. Ее укусы лишают неосторожных рыцарей сил. Можно перепрыгнуть через пропасть, раскачавшись ■■ одной из многих веревок, которые встречаются в игре, а можно просто сигануть вниз, перепрыгнув через змею, ■ выбраться наверх по виноградной лозе, которая свешивается с края пропасти ■■. Кстати, если вы хотите выиграть в этой игре, вам надо быстренько научиться раскачиваться ■■ веревках. На

большой части экранов имеется по крайней мере одна веревка. Залезть на такой канат очень просто, а вот раскачаться на нем, вовремя перенося тяжесть тела с одной стороны на другую — это уже искусство, для овладения которым может уйти много времени. К несчастью, пока вы овладеете, большинство полезных предметов будет вам недоступно.

Уйдя с первого экрана направо, вы окажетесь перед ровом с водой. Многие предметы находятся на дне водоемов, так что Фреду надо еще и уметь плавать. Если вы не столкнулись с эффектом инерции на первом экране, то ощутите его только спрыгнув в ров. В воде на вас действует выталкивающая сила, чтобы нырнуть, вы должны нажать кнопку „Вперед” и одновременно удерживать кнопку „Вниз”. Управляя таким образом нашим пловцом, убедитесь, что проникнуть в подводную пещеру довольно трудно.

Эффект инерции чувствуется и на суше. Во время движения не держите слишком долго кнопку „Вперед”, иначе Фред рискует врезаться на полном ходу в какое-нибудь препятствие. Но вернемся к рову. Сцена над ровом имеет два плана. Сперва вы должны по стене замка подняться вверх и, раскачавшись там на веревке, запрыгнуть на облако, чтобы включить там рубильник. При этом необходимо уклоняться от ударов молнии. Любая неточность — и вы летите в ров и пиранье.

В замке можно попасть и через подводный тоннель, захватив по дороге горсть камней, если повезет. Камни могут пригодиться. Проплыв через тоннель, вы окажетесь на экране с двумя лагунами. Выберите из первой и нырните во вторую.

Осторожно! Не наткнитесь на гигантского фиолетового осьминога! Если вам повезет, на дне этой лагуны вы найдете Фреда. Но уверенности в этом никакой, так он может находиться в каком-нибудь из 58 мест, где лежат разные предметы. Меч — главное оружие Фреда в игре. Как и все остальные предметы, его можно взять с помощью клавиши „SELECT”, а в действие он приводится после того, как вы обозначите символ на нижней половине экрана подводя курсор и нажав клавишу „USE”. Все остальные предметы, которые несет Фред, тоже показаны в нижней части экрана в „окошках”. С мечом в руках можно нападать и защищаться.

Первый, сделавший выпад, имеет преимущество. У врагов может быть 7 уровней фехтовального мастерства и справиться с ними, даже на первом уровне, не так просто! Чтобы победить противника, его надо поразить три раза, если только вы не приперли его к стенке. Другое важное оружие — лук и стрелы. (О том, как добыть его, смотри ниже). После попадания в замок события убыстряются и испытания ужесточаются.

КАК ПОПАСТЬ В ЗАМОК

ВАРИАНТ 1. Взять веревку со дна пропасти. Выбраться из пропасти и идти налево. Там сбросить веревку с обрыва вниз и спуститься по ней на дно. Взять лук и стрелы. Раскачавшись на веревке перепрыгнуть через желтую скалу слева. Перейдя на левый экран, подняться по цепи подвесного моста и, пригнувшись, прыгнуть в замок.

ВАРИАНТ 2. Взять мясо со дна пропасти. Бросить его в ров, чтобы отвлечь пиранью. Проплыть через тоннель под стеной. Из лагуны с осьминогом взять спички и снова выбраться в ров. Забраться по виноградной лозе на стенку, раскачавшись на веревке, запрыгнуть на облако, включить рубильник и пройти в открывшийся проход. Подойти к трезубцу, на котором лежит бомба. Поджечь бомбу спичками. Бомба взорвется и уничтожит препятствие. Перепрыгнув через обломки, войти в замок.

ВАРИАНТ 3. Взять в лагуне с осьминогом. Подняться по стене замка, залезть на облако, включить рубильник и, пройдя в открывшийся проход, взять бутылку. Снова нырнуть под стену. На экране, справа от осьминога, позвать паромщика с помощью бутылки. Дальше идти направо. Убить фехтовальщика и пройти в замок, поднявшись по свисающей сверху веревке.

SEX CRIME

Вы находитесь в 3-этажном здании, на каждом из которых есть две комнаты. В каждой из них на кровати лежит девушка. На первом этаже сидит полицейский,

задача которого — помешать вам. Во время прогулки по дому он неожиданно встает из-за стола и начинает обход всех девушек. Он проходит через все комнаты, но в одну из них комнату дважды не заходит. Если вы встретитесь с ним, то от вас останется только холмик. Вы должны обойти всех девушек и сделать свое дело. После того, как вы уходите от кого-либо из девушек, лампочка над дверью меняет цвет, сигнализируя о том, что здесь можно больше не появляться.

УПРАВЛЕНИЕ:

P — вызов лифта,

O — вправо,

I — влево,

1, 2, 3 — этаж.

SHAKMAN

Традиционная компьютерная игра. Среди лабиринта ползает червяк и ест шары. Он не должен сталкиваться со стенками лабиринта. Надо дать съесть червяку все шары на поле. По мере съедания шаров, червяк увеличивается (за каждые съеденные 5 шаров он удлинится на одно сочленение). За каждый шар дается одно очко, три попытки. Счет — количество оставшихся попыток указывается сверху игрового поля. Иногда в центре лабиринта появляются две ягоды. Если червяк съест их, то получит сразу 20 премиальных очков.

После загрузки программы игра начинается автоматически.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ.

Q — вверх;

A — вниз;

O — влево;

P — вправо.

Как только вы используете все три попытки, потребуются внести ваше имя в таблицу лучших результатов. Перед вами предстанет ряд символов. Для выбора символов используйте курсор, а для передвижения его вправо — клавишу „8”, влево — клавишу „5”. Для фиксации выбранного символа нажмите клавишу „7”. Если вы выйдете за пределы данного ряда символов, то программа переходит к Бейсик. Об этом говорит мигающий курсор „K” внизу экрана. Вы можете тогда взять листинг программы.

Для того, чтобы снова войти в Бейсик в игру, наберите на клавиатуре компьютера „GOTO 1”

SHARK

Это довольно увлекательная игра, в которой необходимо уничтожить наземные, надводные и воздушные силы врага.

Вы управляете самолетом системы „SHARK” (летающая акула).

Цель игры: можно больше уничтожить сил противника. Вы можете стрелять из пушек и бросать бомбы.

Для успешного прохождения зон необходимо:

1. Стрелять в танки по 2 раза;

2. Появившийся на экране символ, который обозначает дополнительную цель, необходимо взять, врезавшись в него.

3. Как и жизнь берется запас бомб и снарядов („S”).

4. У самолетов противника есть возможность стрелять назад при движении вперед.

УПРАВЛЕНИЕ

5 — влево;

6 — вниз;

7 — вверх;

8 — вправо;

O — огонь.

SHIOBI

Это — боевая игра. Ваша задача спасти бесконечное число детей из множества злых нинзя. Фактически, дети являются членами младшего класса нинзя в академии военных искусств. Они были похищены главным Meani по имени Фу. Если Фу не получит большой выкуп, то его подручные убьют детей. Игра имеет несколько уровней. На каждом уровне есть площадка для отдыха. Выбирая суперпрыжок, вы можете прыгнуть на второй уровень, чтобы схватить побольше детей.

SHOW JUMPING

В этой игре мультипликация необычайно хороша по стандартам спектрума. Лошадь может двигаться в 12 различных направлениях, а это значит, что необходимо очень точное управление, даже при наличии джойстика, чтобы за отведенные 100 секунд преодолеть все препятствия и не заработать штрафных очков больше, чем это допускается. Необходимо как можно точнее рассчитать угол преодоления препятствия. Если вы коснетесь его во время прыжка — получите штрафные очки. Если забудете прыгнуть через препятствие, лошадь в полном ходу врежется в него и вы на некоторое время потеряете над ней контроль. Если вы трижды справитесь с лошадью, игра заканчивается. На мой взгляд, здесь программе не хватает реалистичного изображения, вылетающего из седла жокея при столкновении животного с барьером.

Имеется шесть различных полос препятствий, и в игре могут принимать участие от 1 до 8 игроков. Если удастся пройти все шесть полос препятствий, вы переходите на более сложный уровень, где количество допустимых штрафных очков еще уменьшено. Воистину, эта игра, в которой вы с нетерпением будете ожидать своей очереди!

SIEGE

Эта занимательная игра довольно проста: на вид, но если вы желаете развить свой глазомер и интеллект, то фирма советует вам потренироваться в этой игре.

В ней вы должны управлять действиями защитников древнего города, точнее, одной его стены. Вы сбрасываете со стены на наступающих захватчиков, которые позарились на богатство города и его жителей.

ВНИМАНИЕ! Если хоть один враг перелезет через крепостную стену, то он убьет вас кинжалом, и город останется без защиты. Если вы хотите спасти жителей города, то будьте предельно внимательны. Когда вы наберете нужное число очков, начнется следующая зона. Всего их 3. Прежде чем покинуть город (после прохождения 3 зон), вы должны поспорить с соперником. Кто наберет больше очков — тот и выиграл.

SIGMA 7

Загрузка стандартная. После появления заставки нажмите "K" для выбора управления. На вопрос об использовании джойстика ответьте "Y", если хотите управлять им, и "N", если хотите управлять клавиатурой.

С межгалактической космической станции стартует корабль-разведчик. Двигаясь в открытом космосе, он обследует межгалактическое космическое пространство. Встречающиеся звездолеты враждебных цивилизаций необходимо уничтожить из лазерной пушки, не допускайте столкновений с ними, это погубит вас.

На старте вы имеете три жизни, но в случае успешного прохождения открытого космического пространства вы заработаете еще две премиальные. На следующем этапе ждут новые испытания. Ваш звездолет осуществляет посадку на межгалактической базе, превращается в танк и продолжает выполнение своего задания, продвигаясь по грунту. Вам необходимо преодолеть несложный лабиринт, в котором встретите технику противника. Безжалостно уничтожайте своей пушкой, иначе столкновение уничтожит вас. Далее чередуются участки с открытым космическим пространством и галактические базы. Теперь вы знакомы с тем, себя необходимо вести, и вам не составит особого труда расправиться с противником. За каждый успешно пройденный этап будут начисляться очки и добавляться премиальные жизни.

SKATE CRAZY

Умеете ли вы ездить на роликах? Нет? Ну, тогда как раз наилучшее время научиться этому искусству, при этом совсем не обязательно выходить из дома. В то время для тех, кто это уже умеет, игра "SKATE CRAZY" будет великолепной проверкой. Начнем!

Игра состоит из двух частей. В первой из них — "CRAZY

CAR PARK CHALLENGE, Фредди (так зовут человечка, которым управляешь) должен переехать четыре дорожки на автомобильной стоянке. Правда, там нет автомобилей, но... направление игры задается нарисованными на земле стрелками и рядами шин по сторонам. Наезд на шину приводит к падению, а значит, к увеличению усталости (рисунку "FATIGUE"). Но только шины затрудняют езду — на дороге появляются лужи масла. При переезде такой лужи Фредди начинает забавно качаться, и ты теряешь управление, и счастье недолго. Часто перед тобой (т. е. перед Фредди) появляется ряд шин или ящиков, лежащих поперек дороги. Иногда перед такой преградой есть трамплин. Тогда надо разогнаться и попросту "перелететь" над преградой. Если нет трамплина, следует нажать "FIRE" (растет энергия "POWER") и соответствующий момент отпустить, и Фредди среагирует прыжком. Эти прыжки очень важны, могут быть отличием тех, кто уже владеет техникой езды на роликах. Соответствующее движение джойстиком приводит к тому, что Фредди выполнит в воздухе поворот или даже сальто. Можно, например, приземлиться задом. Следует только помнить, что в этом случае меняются функции джойстика. Очки (хотя они и не самое главное) можно зарабатывать прыжками, собранными предметами или при переезде через числа, нарисованные на земле. Следует избегать неровного асфальта, разбитых бутылок, двигающихся автомобилей и других любителей роликов, огромных крыс и проводов под напряжением. При столкновении с этими предметами падаешь, и твоя усталость возрастает. Когда она дойдет до максимума, теоретически жизни, которых у тебя три. Если доедешь до конца дорожки, не радуясь преждевременно. Судьи (их лица видны в нижней части экрана) решают, засчитывать поездку или нет. Если показал достаточно фантазии и умения ездить на роликах, играешь дальше, иначе — возвращаешься на старт.

Вторая часть игры называется "SKATE CRAZY CHAMPIONSHIP COURSE". Это дорога мастеров. Правда, в этой части графика попроще (вид сбоку, а не перспектива). Но игра от этого не проще. Напротив, количество препятствий значительно возрастает. Недостаточно прыгать, требуется набираться и даже стрелять. Сверху сыплются разнообразные предметы, от плюшевых медведей до пилотов камикадзе. Время поездки ограничено. Как видите, стать мастером не просто.

SKYFOX

Истребитель "Скайфокс" — это настоящий летающий арсенал, управление которым может доставить много острых ощущений, когда вы будете отбивать атаки вражеских сил, направляемых против вас таинственным кораблем-маткой.

Некоторое представление об общих возможностях этой игры можно получить, просматривая меню, которое предлагает вам на выбор 7 различного сорта тренировочных полетов, которые необходимы, чтобы подготовиться к настоящей игре. Вы можете висеть в хвосте у вражеского истребителя или сталкиваться нос к носу со всевозможными ситуациями, которыми насыщена "полноразмерная" игра.

Сначала окинем взглядом приборную доску. На ней мы увидим только лазер непрерывного действия, но также управляемые ракеты, ракеты с тепловым наведением и прочие смертоносные орудия.

В рубке также находится бортовой компьютер, который по вашему запросу в любой момент выдает информацию о вашем местоположении, об общем счете игры, а также о расположении вражеских сил.

Очень полезен автопилот, который выводит вас к ближайшему месту скопления противника.

На приборной доске полно приборов, снабжающих вас различной информацией — радары, координатные мониторы, указатель горючего, скорости, высоты и состояния защитного поля. Во время игры вам необходимо уничтожить 8 волн нападающего противника, причем с каждым разом задача становится все труднее и труднее. Задача усложняется еще тем, что вы постоянно необходимо охранять от уничтожения собственную базу, при разрушении которой отказывает ваш компьютер. При этом вы лишаетесь ценной информации о расположении противника и его силах.

Даже при самом „маленьком“ вторжении силы противника во много раз превосходят ваши. Тем не менее, вы в состоянии нанести ему немалый урон перед тем, как бордюр вспыхнет и замигает красным цветом, сигнализируя о том, что защитное поле уничтожено и ваш увлекательный полет окончен.

Лазерная пушка имеет неограниченный боекомплект, и вот с управляемыми и тепловыми ракетами надо обращаться экономично. Хуже всего, если, направив тепловодящую ракету на скопления противника, вы неосторожно пересечете ее путь. Вид собственной ракеты, возвращающейся к вам подобно бумерангу, не доставит вам удовольствия и несколько не облегчит и без того трудного положения.

Для того, чтобы научиться продлевать ощутимые бреши в рядах нападающих на более высоких уровнях, требуется известная усидчивость и увлеченность. Если вам удастся даже просто бросить взгляд на корабль-матку, то вы уже можете поздравить себя с немалыми успехами. Если же вы наберете для игры вариант и „массового“ вторжения, то скорее всего, единственное, что вы увидите на экране — это мигающий красный бордюр. Эта картинка до отращения быстро становится очень знакомой.

Сама по себе графика игры достаточно приемлема, хотя искажения перспективы при приближении и актуальной цели часто сбивают с толка. Очень часто при приближении цели на прямом курсе, они вдруг без всякой видимой причины резко смещаются вправо или влево. Разумеется, это может быть симуляцией уставших от игры пальцев, подрагивающих ручках управления.

„Скайфокс“ — одна из лучших игр, требующих меткой стрельбы и позволяющей в ней поупражняться вволю. Множество уровней сложности позволяют поддерживать интерес к игре и после того, как притупится новизна впечатлений. Если вы ищете насыщенную военными действиями игру с истребителем в главной роли для спектрума, то она перед вами.

SKYRANGER

Игра „SKYRANGER“ фирмы „MICROSPHERE“ относится к классу игр, которые выглядят очень заманчиво, пока вы не начали в них играть.

Цель игры — носиться на вертолете над городом, пока вы не собьете 4-х вражеских разведчиков с именами Драгс, Трэмс, Рикс и Дорес.

Экран выглядит очень выразительно. Кроме вида из кабины на городские небоскребы, вы имеете на экране ряд приборных панелей — высоты, радара и индикатора топлива.

Когда кончается топливо, вы должны приземлиться на заправочной станции, если, конечно, сумеете ее найти. Индикатор на приборной панели сообщает, что станция поблизости, и по этому сигналу вы должны перерыв ближайšie кварталы и найти ее.

Экран желтый с черной контурной графикой. Когда начинается ночь, цвета инвертируются. Иногда поднимается непроницаемый туман, полностью стирая все изображение.

Трамса, Рикса и остальных разведчиков узнать тяжело — они выглядят как черные пузыри. Когда они попадают в поле зрения, вы показываете радар и мигает красная лампочка.

Когда вы задеваете здание и падаете на землю, окно кабины разбивается и покрывается трещинами. В конце оно выглядит как экран телевизора, по которому долго били кувалдой. Это и хочется сделать, поиграв в такую игру.

SLAP FIGHT

Трудности начинаются с загрузки. Авторы позаботились о максимальном комфорте для вас. Через некоторое время после начала загрузки появляется меню:

NORMAL GAME — нормальная игра;

INFINITIVE LIVES — бессмертие;

INVINCIBILITY — непобедимость;

ALL — все прелести;

[—] — сброс игры.

Клавишами курсора и 7 выберите необходимую

опцию, нажмите „ENTER“ или „0“ и продолжайте загрузку.

Игра очень напоминает своих сородичей типа XECTOR, ZYNAPS HEVIOUS. Вам необходимо совершить глубокий рейд в тыл противника, где вам противостоят космические корабли противника, наземные оборонительные сооружения, танки, орбитальные платформы и другие технические монстры. Уничтожая врага и пролетая над звездочкой, оставшейся от него, вы меняете свое оружие и характеристики полета.

Это отражается в левом углу экрана:

SPEED — скорость;

SHOT — заряд;

SIDE — сторона;

WING — крыло;

BOMB — бомба;

H. MISS — ракета;

SHIELD — гравитационный щит.

УПРАВЛЕНИЕ

0 — клавиатура;

1 — джойстик;

2 — синклер;

3 — один игрок;

4 — два игрока.

SNAKE PIT

Цель игры — колобок должен съесть можно больше яблок в саду, опередив в этом деле семь разноцветных змей. Если колобок попадет в пасть хоть одной змее, то погибнет.

Наверху экрана показывается счет, набранный колобом — съеденные яблоки. За каждое яблоко начисляется 10 очков.

Для старта игры нажмите клавишу „S“.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

Q — влево;

W — вправо;

P — вверх;

L — вниз.

Как только змея съест колобка, можете начинать игру с самого начала. Нажмите „S“.

SOLITAIRE

В этой игре у вас на крестовидной площадке стоит 44 фишки. Вы можете продвигать фишку, делая прыжок через соседнюю фишку. Фишка, через которую перепрыгнули, удаляется. Цель игры — закончить, имея только одну фишку, расположенную в центре площадки.

Для начала игры нажмите любую клавишу, и затем введите номер ряда и номер колонки той фишки, для которой делается ход. Например, 53. Значит, ходит фишка, расположенная в 5-м ряду и 3-й колонке. Затем нажмите „ENTER“.

Когда компьютеру неясно, сделать ход: вверх, вниз, влево или вправо, то он запрашивает:

„Куда ходить. Введите направление хода“.

Вот таблица для определения направления хода:

5 — влево;

6 — вниз;

7 — вверх;

8 — вправо.

Помните, должна остаться в центре площадки всего лишь одна фишка! Только в этом случае вы выиграли.

Чтобы начать игру снова, нажмите любую клавишу, кроме „SPACE“. „SPACE“ — выход в бейсик, т.е. равносильно нажатию „RESET“.

SOUTHERN BELLE

Займите ваши места в двенадцатичасовом поезде, отправляющимся с лондонского вокзала „Виктория“. Его остановки: Клэпхэм, Мертэм, Хейвордз Хелс и далее все станции до Брайтона. „SOUTHERN BELLE“, знаменитый пульман двадцатых годов, отправляется в свой последний рейс.

Компания „HEWSON CONSULTANTS“ попыталась сделать наиболее приближенную к жизни модель кабины одного из самых элегантных поездов. Вы должны управ-

лять локомотивом, регулируя давление пара, подбрасывая уголь в топку, повиновшись сигналам семафоров и даже давая гудки в нужные моменты.

Экран показывает внутреннюю часть кабины и очерта- ния проходящей мимо дороги.

Она включает в себя 24 станции, тоннели (в том числе двухпутный клейтонский тоннель), сигнальные щиты, аккумуляторную электростанцию и другие характерные детали.

Управлять поездом не так просто, несмотря на то, что в прилагающемся буклете описана вся история дороги. Чтобы набрать максимальное число очков, вы должны доехать до Брайтона вовремя, используя минимальное количество угля.

В игре есть несколько тренировочных режимов, когда компьютер управляет многими функциями. Есть ускорен- ная демонстрация, но ~~эти~~ игра проходит с естественной скоростью, так что вы не доберетесь до конца менее чем за час.

Любителям поездов безусловно понравится эта хоро- шая, тщательная имитация. Тем, кто увлекается имитатора- ми полетов, полезно будет отдохнуть денек ~~на~~ земле.

SPECTIP EDE

В этой игре вам необходимо уничтожить ~~как~~ можно больше встречающихся насекомых.

Во-первых, это гусеница, которая движется среди грибов. При попадании ее тело разделяется ~~на~~ две части.

Во-вторых, это блохи. Они всегда спускаются сверху ~~и~~ восстанавливают уже уничтоженные вами грибы. Для своего уничтожения они требуют два удара, удаивая при этом скорость вашей стрельбы.

Скорпион всегда блуждает среди ядовитых грибов, касаясь их. Некоторые насекомые, пробегающие мимо ядовитых грибов, отравляются ~~сам~~ по себе и после этого падают вниз.

Остерегайтесь паука, который будет стараться допрыг- нуть до вас.

В качестве премии ~~за~~ очистку каждого экрана от насе- комых ~~за~~ можете получить до 500 очков. Дополнительные жизни даются за каждые 20000 очков, но не более 5 жизней.

УПРАВЛЕНИЕ

I — инструкция

U — выбор типа джойстика

P — начало игры

При выборе управления с клавиатуры ~~за~~ имеете:

K — вверх

~~и~~ — вниз

Z — вправо

CS — влево

L — огонь

или курсивные клавиши (5-8),

SPITFIRE 40

„Спитфайер 40" — весьма впечатляющий имитатор полета, который дает ~~вам~~ возможность стать одним ~~из~~ тех немногих летчиков, которые защищали юго-восток Англии от немецких люфтваффе. Переключая экран ~~с~~ панели управления на вид из кабины, вы поймете ~~какими~~ глазами смотрели ~~они~~ на Вторую мировую войну.

Игра ~~имеет~~ три варианта — тренировочный полет, учеб- ный бой ~~и~~ воздушный бой с противником. Если вы хотите избежать непростой процедуры взлета, то ~~можете~~ перене- стись сразу на высоту 10 000 футов в соответствии ~~с~~ вашим выбором сценария.

Совсем не просто поймать вражеский истребитель в прицел! Круто разворачиваясь ~~и~~ пикируя, не забудьте посматривать ~~на~~ искусственный горизонт — не слишком ли часто вы висите в небе вниз головой? На начальной стадии, пока ~~они~~ еще не овладели искусством пилота в надлежащей степени, такая потеря ориентации практически неизбежна.

Тем не менее, оказывается, что в перевернутом поло- ~~жении~~ подбивать вражеские истребители легче, хотя может быть эта поза ~~и~~ лишена особого изящества.

SPY HUNTER

US GOLD 1984 48 K

Во время игры гангстеры убегают по шоссе ~~или~~ по реке

на катере. Цель — спасение. Совершить как можно больше кругов по трассе. После успешного круга получаем в награду автомобиль. Наш автомобиль столкнет с дороги мотоцикл, машину, идущие впереди нас. В качестве вспо- могательных средств можно использовать масло, ~~и~~ про- тив полицейского вертолета — ракету, которую можно до- статъ ~~и~~ грузовика. Грузовик всегда следует ~~за~~ нами. Для взятия масла или ракеты его надо подождать.

SPY VS SPY

С точки зрения графики игра сделана очень тщательно, мультипликация плавная, а музыка ~~и~~ старательно подоб- ранный звук приводят к тому, что можно играть в эту игру часами.

Фабула игры не сложная, однако достаточно популяр- ный сюжет борьбы иностранных разведок на территории нейтрального государства притягивает игроков. Героями являются шпионы („черный" ~~и~~ „белый"), которым дано одно ~~и~~ то ~~и~~ задание, при этом каждый работает на себя ~~и~~ одно- временно мешает другому.

Борьба происходит в здании посольства, в котором нет персонала после окончания рабочего дня, однако имеется масса защитных устройств.

Задание, которое ты выполняешь как один из шпионов, состоит в том, чтобы найти секретные документы, ключ (чтобы выбраться с территории посольства), паспорт (нужен для побега за границу) ~~и~~ некоторого количества твердой валюты (на что-то надо жить!). Все перечисленные предметы надо спрятать ~~и~~ портфель ~~и~~ на самолете поки- нуть „горячую территорию".

Посольство состоит ~~из~~ множества помещений, которые необходимо тщательно обыскать (всю мебель в каждом помещении также). Необходимые предметы могут быть везде: ~~и~~ тайнике ~~и~~ картиной, под телевизором, в шкафу, бюро или в других местах.

Чтобы сделать игру более интересной, можешь (но ~~и~~ твой противник тоже!) расставлять ловушки (опасные ~~и~~ для тебя; не забывай, где ~~они~~ поставил, иначе можешь постра- дать сам):

1. Бомба (в мебели) — ее можно ликвидировать ~~с~~ по- мощью ведра (ящик ~~и~~ левой стене).

2. Пружина (в мебели) — ликвидируется клещами (ящик ~~и~~ правой стене).

3. Ведро с кислотой (на дверях) — достаточно взять зонтик с вешалки.

4. Пистолет, срабатывающий от веревки (в дверях) — ликвидируется ножницами (из аптечки).

5. Мина с ~~использованием~~ механизмом (произвольное место) — взрывается через 10 секунд.

Экран разделен на две части, показывающие места, где в данный момент времени находятся игроки (стрелки под экраном показывают дорогу ~~и~~ портфелю ~~и~~ предметами). Можешь также использовать функциональный терминал (TRAPULATOR), на котором кроме перечисленных предме- тов (бомба ~~и~~ т.д.) можешь увидеть карту (помещения ~~и~~ этажи) посольства, часы (подсчитывающие затраченное время), предостерегающие огни и изображение найденных предметов (если предмет „мигает", необходимо спрятать его в портфель, чтобы не потерять при столкновении ~~и~~ противником).

После обнаружения всех предметов ~~и~~ помещения ~~и~~ в портфель следует найти двери (с изображением двух самолетов), ведущие на аэродром, что равносильно завер- шению миссии. Шпион-победитель улетает ~~на~~ самолете.

Следует добавить, что во время игры может произойти столкновение шпионов с боем на дубинках (лучше во время боя быть атакующим, находясь справа), в ходе которого теряются „мигающие" предметы. Их можно найти ~~и~~ то ~~и~~ помещении, где произошел бой.

SPY VS SPY II (THE ISLAND CAPER)

Каждый, кто успешно выполнил задание в посольстве („SPY VS SPY"), знает, что герой улетел самолетом, чтобы доложить командованию об успехе.

По прибытии он узнает, что его ожидает новый приказ командования. Вот он: „Попасть на остров „PIONIER" и вы- красть прототип новой ракеты с базы, находящейся под вулканом".

Ракета состоит ~~из~~ трех частей, каждая ~~из~~ которых нахо-

дится ■ своей части острова. Следует добавить, что ты будешь не один ■ острове — твой, уже знакомый тебе, враг тоже получил такое же задание ■ наверняка будет тебе мешать.

С тобой тот же Traptulator, что и при выполнении предыдущего задания. На нем отображается состояние и наличие предметов, которые обнаруживаешь на острове.

Кроме того, на острове тебя ожидает множество ловушек, чаще всего поставленных врагом, ■ естественных (подвижные пески, акула вблизи берега ■ т.д.). Но ■ ты можешь мешать врагу:

- бомба — прячется в песке ;
ловушка — помещается на дереве ;
напалм — размещается в воде ;
лопата — ей можно выкопать яму и закрыть ее прутья-

MH.

Для обеспечения безопасности имеешь при себе пистолет (не всегда исправный), которым можешь убить противника. Имеешь также карту, на которой можешь видеть свое положение ■ места укрытия частей ракеты.

ВНИМАНИЕ! Когда оказываешься на одном экране с противником, предметы, которые ты несешь, исчезают, ■ ты вынужден сражаться.

В игре можно выбрать несколько режимов: количество игроков, степень сложности, мастерство противника, появление подводной лодки (перед окончанием игры) – все их надо задать до начала игры.

STANLEY (МАЛЕНЬКАЯ ПЧЕЛКА)

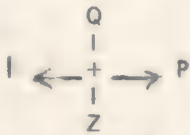
Вы имеете возможность удивить всех своих друзей тем, с какой легкостью ваша пчелка покусывает ядовитых пауков ■ тому подобных, избегая при этом всяких неприятностей. Легкость достигается длительной тренировки. Все ■ ваших руках, ■ успех зависит от ■■■■ способностей.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Цель игры заключается ■ управлении маленькой, бедной пчелкой, которая ■■ должна сталкиваться с посторонними предметами внутри многочисленного дома ■ тогда все будет ■ порядке. Чтобы двигаться из комнаты ■ комнату, пчелка должна плотно подкрепиться ■ каждой из них ■ постараться съесть все съедобное. Только в этом случае путь в следующую комнату будет свободным. В начале игры пчеле дается четыре жизни, надо постараться не тратить их попусту.

Начало игры — такое уж сложное, однако в дальнейшем появляются новые опасности, которые надо научиться успешно преодолевать.

УПРАВЛЕНИЕ.



Будьте внимательны, иначе **БМ** **М** избежать похоронного марша по вашей душе!

STARQUAKE

■ данной игре ■■ управляем роботом по имени Блоб, который должен забрать ■ перенести к центру „дырчатой“ планеты различные предметы: пакеты с ammunition, платформы, с помощью которых Блоб может подниматься наверх, дополнительную энергию ■ премии в виде еще одной „жизни после смерти“. Кроме того, в пещерах разбросаны ключи, карты с кодами (которые служат для открытия секретных дверей), универсальные отмычки, маленькие мостики, помогающие проходить над пропастями, пирамиды (которые можно менять на другие предметы), ■ также ракетный рюкзак, ■ помощью которого ■■■■■ летать (что очень удобно, однако делает невозможным подбирание других предметов).

Лабиринт весьма большой (512 комнат) ■ поделен на несколько секторов. ■ каждом из них находится станция телепортации, ускоряющая передвижение, однако нужно знать название нужного сектора лабиринта.

Выполнение задания было бы простым, если бы ■ встречались ■ каждом шагу маленькие чудовища, весьма вредные, и столкновение с ■ уменьшает силы Блоба.

Начальное количество жизней очень маленькое — даже найденные дополнительные жизни ■■ гарантируют выполнение задания. Так ■■ нам не безразлична судьба Галактики, то постараемся помочь Блобу. Вписанный Роке 50274,0 приводит ■■ тому, что программа „не замечает“ очередных ошибок.

Очередное открывание станций телепортации – занятие довольно трудоемкое, поэтому для облегчения этого процесса приводятся названия станций: ULTRA, AMANA, IRAGE, RAMIX, TULSA, QUAKE, ALGOL, VEROX.

Игра имеет полный выбор для управления, ■ том числе предусмотрен ■ собственный выбор клавишей. Стандарт игры:

- С - лево;
Р - право;
А - вниз (или постановка на место платформы);
О - вверх (или забирание предметов);
М - стрельба;
BREAK - позволяет задержать (остановить) игру.

STAR WARS

Вам, наверное, уже приходилось видеть фильм "Звездные войны". Вашему вниманию предлагается игра, поставленная по сценарию последней серии. Благодаря мощной компьютерной графике, которая имеется у фирмы-изготовителя, достигнут эффект фильма.

В игре вы, **■** главный герой, находитесь на флагманском корабле. Вашей целью является уничтожение „звезд смерти“.

В вашем распоряжении есть 4 мощных лазера, сделанных по последнему слову техники и имеющие огромную разрушающую силу. Вы, летя в космическом пространстве, уничтожаете с помощью этих лазеров вражеские корабли.

После того, как вы пройдёте первый пост врагов вы попадаете на саму „звезду смерти“. Тут необходимо попасть в люк прямоугольной формы, который ведёт к жизненно важный центр „звезды смерти“ и, выстрелив по этому люку, уничтожить „звезду“. При этом необходимо уклоняться от выстрелов врагов, которые хотят вас прожечь своими лазерами, хотя и такими же, как у вас, но более менее разрушительными. Удачно выстрелив из своего оружия по люку, вы переноситесь в космос и ваш взгляд радуется, как взрывается DEATH STAR. Только после этого вы попадаете в другой лабиринт препятствий — так-то полной победы.

STORM

Продукция фирмы "MASTERTRONIC". Загрузка стандартная (LOAD). После загрузки программы нажмите 1 или 2 для определения числа играющих.

Злой колдун, Уна Кам, похитил прекрасную Карину, жену принца Шторма, и заточил ее в подземное логово, пока он занят поисками страны, на которую нужно нагнуть страх. Шторм заручился поддержкой своего старого друга Агравейна — бессмертного волшебника, который знает местоположение логова Уны и некоторые его секреты.

Агравейн захватил Шторма ■ собой на западную окраину страны ■ показал ему окно заброшенного монастыря, которое выходит в другое измерение с другими пропорциями ■ соотношениями.

„Жилище Уны расположено в подвале монастыря”, — объясняет Агравейн. — Ты можешь увидеть его сквозь настил на полу, вот здесь”.

Они потратили несколько дней на изучение активности в подвале для того, чтобы оценить возможность защиты. Было решено, что Агравейн пойдет один, как более опытный в вопросах магии и колдовства.

УПРАВЛЕНИЕ АГРАВЕЙНОМ

- X - влево;
C - вправо;
Z - вперед;
A - огонь;
CAPS - использование инвентаря;
U - использование маски.

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ДЖОЙСТИКА

- Вверх/вниз – поворот;
влево/вправо – вперед.

Генераторы производят монстров, которые могут быть временно уничтожены стрельбой по ним или бросанием магической маски.

ПИЩА:

- батон;
- окорок;
- вино.

Питание способствует повышению жизненных сил. Бутылка с буквой „Е“ содержит восстановительные флаконы. Для открытия двери в лабораторию колдуна необходимо собрать три вертела со змеями. Используйте амулеты или инвентарь для уничтожения всех монстров. Освещение подвала пробивается сквозь разбитые щели пола.

При игре вдвоем шторм помогает Агравейну.

УПРАВЛЕНИЕ ШТОРМОМ

- Н — влево;
- М — вправо;
- Л — вперед;
- Р — огонь;
- ENTER — использование амулета.

STRIKE FORCE CORRA

Злой гений хочет взорвать планету ■ вы должны остановить его, проникнув в компьютер. Ваша задача — выбрать 4 члена вашего отряда (из 8), войти ■ вражескую крепость ■ найти проход через нее в компьютер. Необходимо будет открыть массу запертых комнат, найти множество компьютерных кодов ■ выпустить ■ свободу заложников.

Ваша первая задача — выбрать четырех командос, используя их характеристики. Выберите ■ исходя из целей решаемой задачи, по вашему усмотрению. Вы можете переключаться между членами вашего отряда во время игры в любой момент, исходя из эффективности ■ работы, в то время ■ они находятся в различных частях крепости. В крепости различные комнаты содержат механизмы дверей, которые открываются запорами в различных секциях крепости, и, возможно, открытие одного запора блокирует других членов вашего отряда в других частях крепости.

Конечно, в крепости существует множество предметов различного вида: круглых, квадратных, гексагональных. Большинство ■ них атакуют. Некоторые нападения ■ существенны, но другие очень опасны.

Прыжок дает те ■ результаты. Припадая к земле, можно избежать губительного огня. Запомните, что ваши герои могут устать, и ■ потребуются отдых.

Игра большая, умная и запутанная.

STUNTMAN

Захватывающее ралли ■ машине. Вы видите все происходящее сверху, ■ бы с вертолета. У ■ есть возможность стрелять, но надо спастись от мин, которые разбросаны по всему пути. Когда вы доедете до речки, ■ надо перепрыгнуть, воспользовавшись трамплином. Если за заданное время дойдете до финиша, то перейдете во второй уровень, где уже будут лодки ■ новые приключения.

Управление — стандартный набор.

SUNSHINE

Несколько лет назад человек передал ■ далекий космос радиосигналы ■ надеждой обнаружить братьев по разуму. Однако эти сигналы были перехвачены вругенами — ра-сой, которая намеревается управлять Вселенной.

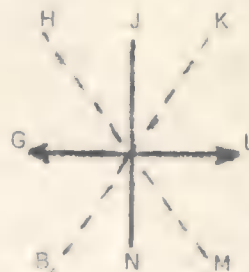
Вы имеете возможность передвигаться ■ вашем космическом истребителе, расстреливать вражеские корабли ■ даже, если вам это удастся, уничтожить их центральный корабль X-2-0.

Для начала вы должны вступить в бой с истребителем вругенов. Ваш корабль вооружен лазерной пушкой, прицеливание которой осуществляется через крестик, расположенный первоначально ■ центре экрана. Вражеские корабли начнут перемещаться то влево, то вправо перед вами. Остерегайтесь ■ разворота.

В этом случае они начинают атаковать ■ могут направлять ваш огонь в обратную сторону. Это будет продолжаться ■ шесть минут, и только после этого вы проникните сквозь вражескую оборону. Если вы вышли и не истощили свои энергетические ресурсы, то вы можете высадиться на

ближайшей планете для ремонта. Если нет, то вы имеете возможность вернуться ■ свою базу ■ новым кораблем.

Теперь займемся системой управления вашим истребителем. Восемь клавиш управляют движением вашего корабля.



Закрашенные клавиши можно переопределять ■ самом начале игры. Еще одна клавиша „F“ управляет огнем вашей пушки.

ПРАВИЛА ПЕРВОГО ЭТАПА

Точками отмечаются расстрелянные вражеские корабли (UFO). Вы ■ должны двигаться до полного истощения энергии или ваша миссия на этом будет окончена. С целью более экономного расхода энергии используйте клавиши:

- 1 — стрельба;
- 2 — удар по врагу;
- 3 — переход к скорострельной стрельбе.

Переход к скорострельному огню будет эффективнее при нажатии клавиши „U“. Максимально, может быть только пять таких переходов, а использовать их целесообразно в том случае, если атакуется сразу несколько истребителей, которых ■ не можете никак уничтожить.

ПРАВИЛА ВТОРОГО ЭТАПА

Если вы выжили ■ первом этапе, то ваш корабль может приземлиться ■ ближайшей вражеской базе, ■ затем можно продолжить путь вашего десанта.

У вругенов осталось еще немало сил: истребители и бронированные роботы. От них вам ■ надо защищаться. Снова ■ надо продержаться шесть минут. Роботы будут появляться в виде фигур зеленого цвета, а по мере их приближения будут меняться их рост и окраска. Цвета в этом случае показывают удаленность роботов от вас. Эту удаленность вам надо правильно оценить ■ затем нанести удар.

Клавиши „1“, „2“, „3“ управляют дальностью, причем клавиша „3“ начинает ее увеличивать, а „1“ — сокращать. Когда робот становится красным, то он начинает стрелять ■ вас. Вражеские истребители, если они достигли верхней части экрана, тоже начинают открывать огонь. Все истребители могут быть уничтожены без выбора дальности вашего оружия. Если все это время ■ играли без потерь и повреждений (5000 точек), то у вас имеется возможность перейти к третьему этапу.

ПРАВИЛА ТРЕТЬЕГО ЭТАПА

Если ваш корабль выжил, то он может быть отремонтирован, а затем ■ должны осуществить атаку главного вражеского корабля X-2-0. Вы должны продвигаться вдоль канала. Этот канал приведет вас ■ ядерной сердцевине в корпусе X-2-0. На это продвижение вам дается еще шесть минут. В течение этого времени вы должны будете увиливать от снарядов, посылаемых в вашу сторону. Сколько времени у вас еще в запасе, указывается цветом вашего корабля. Если вы достигли своей цели (сердцевины X-2-0), то компьютер будет вести вас последние несколько сот метров.

ПОМНИТЕ! Вы потеряете жизнь, если со всего маху врежетесь ■ X-2-0. У самой цели будут поданы сигналы тревоги ■ вспыхнут красные стрелы. Теперь у вас осталось очень мало времени, ■ течение которого вы можете выпустить вашу нейтронную торпеду.

Будьте очень внимательны!!!

SWEWO'S WORLD

Вы можете от души посмеяться, играя ■ эту игру. Это увлекательная и забавная игра, которая очень похожа ■ „ULTIMATE“ или „ALIEN 8“. Свиво — ■ робота, созданно-

го для наведения порядка на запущенных планетах. Но робот „не получился“, и создатели решили дать ему последний шанс для реабилитации.

Искусственный астероид Фолли, созданный безумным бароном Кнатцем и его женой, населен всевозможными генетическими уродцами. Свиво необходимо проникнуть в самые удачанные уголки этого мира и очистить его. Комнаты астероида наполнены различными препятствиями, ловушками и засадами. Свиво может перескакивать препятствия, а должен находить скрытые подъемники. Но чтобы уметь использовать эти лифты, надо собирать всякие банки и ботинки на дороге.

Остерегайтесь фруктов, которые разбросаны по комнатам — они очень опасны!

SWORDS AND SORcery

Эту игру нельзя назвать аркадной. Эта игра — графическая и стратегическая. Набор действий очень большой, а управление ведется с помощью клавиатуры с использованием клавиш: три для движения и три — для меню. Используется два больших окна. Главное окно посреди экрана — план лабиринта, в котором показано ваше положение и расположение ближайших монстров. Ваш персонаж перемещается по лабиринту, и когда вы вступаете в бой, на экране изображается ваше состояние и состояние монстра. Справа на экране — трехмерная перспектива того, что вы видите. При вашем движении меняется. Наконец, есть еще меню функций, которые можно перебирать, перемещая нужную строку влево до конца, а потом нажимая клавишу „9“. Персонаж может быть загружен и ленты. Его можно также сконструировать и „обучить“ самостоятельно. По умолчанию — это Флаббит Дулл.



T A M A N A W K

„Вертолет летит довольно медленно, — говорит создатель программы Дэйв Маршалл, — но низко. 150 миль в час на высоте 10 футов очень хорошо чувствуется, поэтому нам были необходимы мелкие детали ландшафта, чтобы подчеркнуть скорость“.

В программе есть возможность тренировки. В ней никто не стреляет, хотя вражеские вертолеты, как камикадзе, все время пытаются столкнуться с вами. Есть и другие варианты. Полностью игра развертывается на всей карте: некоторые ее квадраты контролируются вами, а другие — противником. Необходимо выбить неприятеля с его позиций, не дав ему при этом проделать то же самое с вами. Так как каждый квадрат содержит и цели, то процесс может длиться очень долго. Авторы говорят, что рекорд — это 4 очищенных за 22 минуты квадрата. Они считают, что для того, чтобы очистить все остальное пространство, потребуется не меньше 20 часов.

Попробуйте летать ночью или в тумане (это значит, вы не видите предмета, пока с ним не столкнетесь). Вы убедитесь, что это трудное — это уменьшает скорость. Лучше всего задрать нос вертолета вверх, но тогда теряешь высоту. Если вы слишком высоко, то можете рассмотреть мишень, то придется снизиться. При этом скорость нарастает так быстро, что вы успеете вы опомниться, как у вас оторвутся лопасти несущего винта. Неужели нельзя придумать более удобного оружия, чтобы отбивать демократию?..

„Послушайте, — говорит Дэйв, — большинство пытается

управлять только джойстиком, а ведь надо пользоваться еще и „газом!“ Я спросил: „Значит, „газом“ контролируем скорость, а джойстиком высоту, так?“

„Нет, — ответил Дэйв, — „газом“ мы поддерживаем высоту, а с помощью джойстика разгоняемся или тормозим“.

Что касается турбулентности и воздушных потоков, то Дэйв сказал, что вертолет намного более устойчив к ним. С ними не надо бороться, их надо „оседлать“. Кроме того,

на малой высоте турбулентность практически отсутствует, так что от нее всегда можно избавиться, спустившись вниз. Правда, внизу торчат линии электропередачи...

Настоящий вертолет „Апачи“ стабилизируется с помощью компьютерной системы — без нее, вообще, невозможно летать. Он очень страшно вооружен: 16 ракет Хеллфайер, 30 мм орудие и 19 навесных пусковых установок для реактивных снарядов калибра 70 мм. Создателям программы это показалось слишком много, и они ограничились орудием, 2 ракетами и одной пусковой установкой для снарядов. Впрочем, вы всегда можете приземлиться и возобновить ваши запасы.

У настоящего вертолета имеется лазерный прицел в носовой части. Этим прицелом можно управлять с помощью системы, носящей название „интегральной системы связи шлема пилота с прицелом“. Это неудобное название обозначает очень простую вещь: вы двигаете головой и одновременно перемещаете прицел. Тактика боевых действий такова: вы на мгновение поднимаетесь из-за холма и ваш компьютер запоминает ландшафт в виде картинки. Вы спускаетесь вниз, не торопясь наводите прицел по изображению и снова взмываете вверх лишь на одно мгновение, чтобы выпустить ракету. После этого снова можете прятаться, ракета сама найдет цель по лазерному лучу. Ночью это делается с помощью приборов ночного видения. Одним словом, стрельба из „Апачи“ сильно напоминает видеоигру.

Если считать шлемонавигацию, оружие в игре работает почти так же. Отметка цели на радаре появляется задолго до появления самой цели на глазном экране. Как только цель на линейчатой превратится в сплошную, можно выпустить ракету. Она попадет, даже если цель будет за горами, деревьями или облаками. Дэйв признался, что через горы можно стрелять даже и пушки! Эту черту не назывешь реалистической. „Что делать, — сказал Дэйв, — невозможно иметь все сразу — 9,95 фунтов“.

Рад вам сообщить, что вражеские вертолеты не „Апачи“. Однако пилоты их отчаянно смелы, и настоящий вертолет появляется сразу после того, как сбит его предшественник. То, что они все-таки появляются по одному, лишь отчасти облегчает вам жизнь. Они всегда летят на вашей высоте, а радиус действия их ракет 4.000 футов. Так как ваши ракеты настигают цели в 3 мили, то игра в одни ворота. Правда, стоит помнить, что вражеские вертолеты появляются снова и снова, а ваш вертолет в единственном экземпляре.

10 СОВЕТОВ НАЧИНАЮЩЕМУ ПИЛОТУ

1. Для быстрого набора высоты во время боя наклоните газ до отказа и опустите нос на 30 градусов. Меньше, чем за 1 секунду вы наберете 100 метров.
2. Не бойтесь садиться на землю. Можете приземляться где хотите, а потом добираться до базы, руля по грунту.
3. Выбирайте среднюю высоту для атаки. Все равно придется опускаться нос. Если вы будете на большой высоте, то слишком быстро наберете недопустимую скорость.
4. Танки можно подбить только ракетами.
5. Наиболее удобный способ сбрасывать скорость — делать быстрые повороты вправо-влево.
6. Чтобы круче развернуться, задирайте нос вверх.
7. Проще всего поразить противника, когда он поворачивает. Через горы он пролететь не может, поэтому устраивайте вражеским вертолетам засады за горами и ждите, пока он будет маневрировать.
8. Сразу наберите ракет и поднимитесь над базой на высоту 512 фт. Поворачиваясь в нужное место, засеките все цели в радиусе 3 миль. Уничтожьте их все, спускаясь вниз за новыми ракетами по мере необходимости.
9. В стратегическом варианте игры начальное расположение сторон все время разное. Если вы хотите выбрать игру попроще, прерывайте ее в самом начале, пока позиция вам не понравится.
10. Если вам удастся занять целиком ряд вражес-

ских позиций, то противник уже не сможет их вернуть. Будьте осторожны, противник может поступить с вами подобным же образом!

T A N X

Теперь вы — командир танкового экипажа. Ваш танк оставлен в засаде. По широкому тракту движется большая колонна бронированной техники противника: легкие и тяжелые танки, самоходки и пр. Маневрируя только стволом своей башенной пушки вы должны уничтожить как можно больше машин врага. Если же вы не будете маневрировать, то вражеские снаряды заклинят вам башню и вы погибнете. Начальный запас снарядов ограничен двадцатью. Если вы хотите увеличить запас снарядов или заменить их на бронебойные, то воспользуйтесь меню, нажав "С".

После загрузки программы на экране появляется основное меню:

- I — инструкция игры;
- C — дополнительное меню;
- 1 — один участник;
- 2 — большее количество игроков.

В программу заложены следующие управляющие клавиши:

- F — поворот пушки влево;
- T — поворот пушки вправо;
- W — поворот пушки вниз;
- S — поворот пушки вверх;
- Y — выстрел;
- H — остановка игры;
- SPACE — возврат к игре.

После нажатия "I" появляется таблица:

- за подбитый в башню движущийся танк — 500 очков;
- в гусеницу — 200 очков;
- за уничтожение подбитого танка — 200 очков.

Если невредимый вражеский танк расчислит себе место, сметая выстрелом подбитый танк, то от вас вычтут 200 очков.

После нажатия "C" основного меню, на экране появляется таблица выбора режима игры:

- 1 — легкий уровень игры;
- 2 — игра среднего уровня сложности;
- 3 — сложный уровень игры;
- 4 — увеличение количества снарядов до 200;
- 5 — замена обычных снарядов на бронебойные;
- 6 — выбор удобных для вас клавиш управления;
- 7 — тренировочная игра (ваш танк не уничтожается);
- R — возврат к основному меню.

Если вы нажали "2", то можете выбрать количество играющих от 1 до 6. После набора ответа появляется таблица результатов участников. Для возврата к игре нажмите два раза "SPACE".

T A P P E R

Вы обращали когда-нибудь внимание на то, как трудно быть барменом? Не хотите попробовать? Может быть что-нибудь и получится?

В игре "TAPPER", созданной фирмой "US GOLD", вам нужно обслуживать гостей в чрезвычайно популярном пивном баре. Самое печальное то, что клиенты — представители так называемого "темного мира". Ковбои, панки, люди, вполне приличные на первый взгляд, однако достаточно агрессивные. Все они хотят только одного — пепси!

Если кто-нибудь из них дойдет до конца стойки и получит своего стаканчика пепси — их терпение моментально иссякает, и несчастный бармен с ним начинает ехать по гладкой поверхности стойки, как какой-нибудь прохладительный напиток. Ваш работодатель не одобряет таких инцидентов, так же, как и не одобряет того, что бьется посуда. Пять упущенных влекут за собой увольнение с работы — конец игры. Нужно работать исключительно внимательно.

TARGET RENEGATE

По сути дела эта игра стала продолжением "RENEGATE".

сюжет вообще-то, похож. Программа состоит из 5-ти блоков, которые необходимо последовательно подгружать с ленты по мере прохождения предыдущих.

Порядок: после загрузки основной части появится сообщение о том, что ищется первый блок.

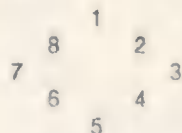
1. После появления надписи "STOP THE TAPE" остановите ленту и играйте очередной блок.

2. После прохождения очередного этапа снова запустите ленту и повторите пункт один.

Игра имеет отличия от своего предшественника. Наш герой может брать предметы, с помощью которых он защищает свою жизнь. Например, в первой части игры, сбив с ног бандита с кувалдой, вы можете взять ее, подойдя ближе и нажав кнопку джойстика в нейтральном положении. Играв, забывая постоянно двигаться по стрелкам указателя. Вскоре вы достигнете лифта и, если банда уничтожена, игра перейдет в автоматический режим, и герой окажется на следующем уровне, а вам необходимо загрузить следующий блок. Учтите, если вам повезет на каком-либо этапе, то придется начинать все сначала. За каждые 50000 очков предоставляется дополнительная жизнь.

УПРАВЛЕНИЕ

- 1. Без кнопки джойстиком — во все стороны;
- 2. С нажатой кнопкой:



- Где: 1 — удар в прыжке вверх;
- 2, 8 — удар в прыжке с полетом и приземлением;
- 3, 7 — удары руками и оружием;
- 4, 6 — добивание противника.

Оружие: 1-ый блок — кувалда;

2-ой блок — полица (оба предмета надо отнять у врагов);

3-ий блок — топор из земли;

4-ый блок — кий для бильярда.

Меню.

- 1. 1 игрок,
- 2. 2 игрока,
- 3. Выбор управления,
- 4. Определение клавиш,
- 5. Включение музыки,
- Нажав "3", вы сможете выбрать управление:
- 1 — клавиатура;
- 2 — синклер джойстик;
- 3 — кемпстон джойстик.

TERRAMEX

Над землей нависла страшная угроза катастрофы. Астрономы узрели в свои телескопы, что на планету движется ворвавшийся в солнечную систему огромный астероид. И вот профессор Эйнштейн придумывает гениальное приспособление, которое сможет изменить курс астероида. Для работы этого механизма нужны блоки, кристаллы, всевозможные жидкости. Все эти вещи разбросаны в пещерах подземной лаборатории. Профессор мог бы сам собрать эти вещи, но его преклонный возраст не позволяет этого сделать. И для этого он нанял себе помощника, который мог бы справиться с нелегкой задачей. Если этот ученик не успеет сделать все за 4 попытки, то астероид обрушится на землю, что приведет к гибели всех людей нашей цветущей планеты.

У сумки Том может положить только 23 предмета. Том — поклонник профессора. По ходу событий ему встретятся множество пресмыкающихся: летучие мыши, змеи, выскальзывающие из-под камней; удавы, лежащие на дороге, свернувшись в кольцо, вампир, охраняющий вход в лабораторию, и не понятные существа без рук с большими головами, вероятно, жители пещеры. С потолка падают куски льда, а переходы не надежны, поэтому их надо проходить с большой осторожностью. Также Том может воспользоваться машинами перемещения с этажа на этаж, потом в корпус лаборатории, и также лифтами, двигающимися вверх и вниз в комнатах, которые соседствуют с лабораторией. В одной комнате есть радиация, в другой — невесомость, в которой трудно передвигаться. Чтобы

взлететь на воздушном шаре, нужно положить на него свиток, ■ потом взять меха ■ забрать наверху справа радиоактивные таблетки. В комнате с радиацией нужно использовать бочку с порохом. Чтобы пройти через пропасть, используй раздвижной веревочный мост. Пройти через змей (удавов в ямах) можно только использовав вспышку от фотоаппарата. Используя парус, ты сможешь летать. Прогнать вампира можно только показав ему серебряный крест, ■ вызвать люльку — переключив рычаг, который ты найдешь.

Вещи, которые ты собираешь:

1. Нужная бочка с порохом для пушки.
2. Рулетка с веревкой (мост).
3. Оглашение (свиток).
4. Серебрянный слиток.
5. Энергетическое колесо.
6. Зонтик.
7. Таблетки антирадиационные.
8. Парус.
9. Дудочка заклинателя змей.
10. Мячик для крикета.
11. Меха.
12. Ключик для крикета.
13. Бочка с порохом малой мощности.
14. Фотоаппарат со вспышкой.
15. Бочка с порохом большой мощности.
16. Кувшин.
17. Кружка пива.
18. Энергетический кристалл.
19. Неопознанный предмет.
20. Аккумулятор.
21. Атомный реактор.
22. Шар.
23. Банка с непонятным веществом.

B — воздушный шар.

G — генератор.

W — рычаг для люльки.

X — машина перемещения.

M — линолеумный мост.

TR — трамплин.

V — вампир.

D — пушка.

LAB — лаборатория.

K — наковальня.

TEL — телескоп.

УПРАВЛЕНИЕ:

1. Клавиатура:

L — влево;

T — вопрос;

S — использование;

P — вправо;

1, 2 — выбор предметов.

2. Кемпстон джойстик.

TERROR — DAKTIL 4D (ТЕРРОДАКТЕЛЬ)

Командир корабля приглашает вас в увлекательное авиационное путешествие по авиалинии над глухими джунглями, где вы сможете все осмотреть с высоты птичьего полета... Это рейс номер 13. Командир самолета ■ его пассажиры надеялись, что экскурсия будет приятной. Некоторые закурили и растегнули привязные ремни кресел. Итак, вы ■ полете.

Вдруг командир корабля объявил, что у него появились трудности в управлении самолетом. Он просит пристегнуть ремни и прекратить курение...

УПРАВЛЕНИЕ:

Курсор вверх — пистолет вправо;

курсор вниз — пистолет влево;

■ — огонь.

УГОЛ НАКЛОНА ПИСТОЛЕТА

■ — уменьшение угла;

■ — увеличение угла;

45 градусов — стрельба по самым дальним объектам;

52 градуса — стрельба по верхнему ряду яиц терродактилей;

59 градусов — по среднему ряду;

66 градусов — по нижнему ряду;

73 градуса — стрельба по близколетящим целям.

СЧЕТ

Яйцо терродактиля — 30.

Терродактиль — 100.

На борьбу с этими страшными существами вам отводится три дня ■ три ночи!

TERRORO

Вы осваиваете новую планету. Уже установлено оборудование ■ тут ■ планету прилетели „чужие“, которые тоже претендуют на нее. Вам нужно уничтожить „чужих“, разгуливающих среди вашего оборудования, которое они взрывают. При этом необходимо увиливать от ракет, запускаемых с корабля „чужих“.

УПРАВЛЕНИЕ

I — выход к меню (задача управления);

R — фазер;

M — карта;

Q, A — вверх, вниз;

O, P — влево, вправо;

ENTER — огонь.

TETRIS

Эта увлекательная игра, разработанная Белясовым В. А., совершенствует пространственное воображение ■ реакцию играющего. Разработано 9 (0-9) уровней сложности игры.

УПРАВЛЕНИЕ

5 — влево;

6 — падение;

7 — разворот;

8 — вправо;

9 — увеличение скорости падения;

0 — индикация очередной фигуры;

1 — прекращение игры (QUIT).

После загрузки необходимо два раза нажать любую из клавиш, выбрать уровень вашей подготовки и начать игру.

По окончании заполнения очередного колодца:

Y — продолжение игры;

N — остановка.

THANATOS

Злой колдун превратил принца ■ огнедышащего дракона, но принцесса узнала тайну заклатья. Расколдовать его можно сварив зелье из 9 трав, которые растут в ■ государствах.

■ начале игры необходимо лететь ■ городу и освободить принцессу, которая находится за красными воротами. Необходимо прожечь ворота. На крыше будет переодетая в юношу принцесса. Вам необходимо сесть рядом с ней, она заберется ■■ на шею, и тогда вы сможете лететь за травами.

■■ необходимо пролететь через пещеру, где на паутинах сидят пауки. Если пауки сбили принцессу, то надо вернуться ■■ с ней ■ сесть рядом, прежде ■■ пауки доберутся до нее. Если вы не успеете — она погибнет, и игра будет закончена.

С самого начала игры нужно лететь только вправо! Дракон может брать в лапы ■■■■ и бросать ■■ на людей. Во втором ■■■■ будут опять красные ворота, и надо жечь их, пока хватает огня. Если огня не хватило — летите назад. Увидя девушку, закованную в цепи, помогите ей. Остерегайтесь стражи! Всадник убьет вас копьём, если вы вовремя не взлетите. Надо догнать всадника и, поднявшись с ■■■■ в небо, сбросить его. То ■■ самое надо сделать ■ с лошадью.

А девушку ■■■■ нужно съесть — она злая колдунья. Это придаст вам новую порцию огня.

Когда ■■ прожжете ворота, то в центре города увидите клумбу с цветами. Принцесса должна сорвать эти цветы. Когда вы покинете замок, ■■ вас нападёт трехглавый дракон. Необходимо его обезвредить, несколько раз опалив огнем.

В конце, ■ девятом замке, варится зелье. Принцесса должна бросить ■ котел травы, собранные во всех замках. Тогда принц превращается в прекрасного юношу.

Это тот самый Шервуд, в лесу которого происходили события, связанные с легендарным Робин Гудом. Только теперь в самом городе стало твориться что-то неладное. В одном из замков Шервуда злой колдун наложил заклятие на город и всех его жителей. Но один из монахов городской церкви захотел примириться с горем, в которое погрузился город, поэтому он решил снять заклятие и убить злого колдуна. Оказалось, что колдуна так просто не возьмешь. Поэтому монаху пришлось обратиться к добрым силам магии, и именно к одной доброй колдунье, живущей в зеленом доме. Она должна приготовить зелье, с помощью которого монах сможет стать неуязвимым для стражников колдуна и зомби с ножами, которые хотят его зарезать. Для того, чтобы собрать зелье, монах отправился в шервудскому мосту через реку, где он встретился с вооруженными арбалетами, враждебно настроенными бандитами. Вступив в небольшую перестрелку с ними, монах забирает щит. Пройдя немного дальше, он встречается со звездочетом. Убив его, монах заполучает дубинку, с помощью которой он сможет теперь легко разбить любую преграду.

Дойдя, наконец, до хижины злой ведьмы, которую охраняют зомби, монах входит в дом. Завидев монаха, ведьма тут же набрасывается на него, но наш герой, служащий добру, смог и себя постоять и после того, как он уничтожил ведьму, забрал у нее флакон с порошком для зелья. Затем он идет к магическому кругу, обозначенному грибами. После перемещения разбивает дубинкой дверь, забирает крест, отнимает у злого монаха, охранявшего крест, серебряный нож и опять идет к магическому кругу. После этого монах возвращается к дому доброй колдуньи. Подойдя к ней, он отдает ей флакон с зельем и идет в соседний лес, в котором гуляет оборотень. Убив оборотня серебрянным ножом, монах забирает его челюсти и идет к колдунье. Отдав ей челюсти, монах получает долгожданный пузырек с зельем, с помощью которого теперь можно стать неуязвимым для сил зла. Вот теперь можно идти к замку. Самый опасный участок пути — это болото, только минув которое можно пройти в замок. После того, как монах с большим трудом все-таки прошел болото, попадает к старому замку и оказывается у входа.

«Теперь только не сглупить», — подумал монах и шагнул вперед. Перед ним открылась просторная комната с большим памятником в конце и большой звездой в центре зала. Только он было собрался начать разгадывать заклятие, как на него набросился дракон. Если бы монах растерялся, то на этом может быть все и кончилось, но в самый последний момент он дотянулся до центра звезды, в которую положил крест.

Свободные жители маленького города, пережившие много страха, в руках несли монаха до церкви. Теперь у них есть надежный защитник, в роли которого выступили вы сами.

ПРИМЕЧАНИЕ: бесконечные жизни можно получить вместе с картой.

УПРАВЛЕНИЕ:

1. Кемпстон;
2. Клавиатура.

THE DAY AFTER (НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ)

Завтра старшие братья вас разрушат, и миру придется искать возможность для выживания. Вы уже определили, что энергия вашей планеты иссякает, и эту энергию надо пополнить. Давным давно часть ядерной плазмы была вывезена к четырем соседним планетам. Ваша задача состоит в том, чтобы посетить двенадцать планетных ландшафтов и отыскать спрятанную энергию. Управляя вашим маленьким космическим кораблем, вы должны покинуть космическую базу для того, чтобы собрать всю ядерную оболочку на каждой планете. Если вы будете проделано успешно, то вы получите право на то, чтобы забрать последнее расплавленное ядро из наиболее недоступной пещеры. Используйте клавишу «Огонь» для управления движущимся лучом.

Z — вращение влево,
X — вращение вправо,
SPACE — атака.

Поклоение шестидесятих, несомненно, помнит, какой фурор произвел первый показ сериала «Заклоченный». Недавний возврат к нему породил новых обожателей, и не удивительно, что по его сценарию была создана компьютерная игра-приключение.

Действие игры происходит в странной деревне, где все жители различаются только по личным номерам. Вы, естественно, играете роль номера 6 — бывшего шпиона. Попытайтесь спастись, построив лодку? Все материалы перед вами.

Загадки попадают то и дело, и будет нелегко отгадать некоторые из них, если вы не видели фильм.

THE RATS (КРЫСЫ)

Самый страшный враг человечества напряженно замер в темноте. Запах человеческой крови возбуждает его ничто другое. Вкус холодного, сырого мяса еще на языке. Приближается время вторжения крыс.

Игра, выпущенная Ходдером и Стоутоном по книге ужасов, бестселлеру Джеймса Херберта с тем же названием, — прекрасный опыт написания приключения под управлением меню с добавками элементов стратегии. Вы попадаете в место героев книги: Фоскинса, государственного служащего, который должен спланировать кампанию по спасению Лондона от нашествия крыс, и Харриса, сильного выносливого человека, чья борьба с крысами в этом злобном логове составляет стержень романа.

Игра загружается по частям, сначала идет демонстрационная программа. Звук не так хорош, но отличная и необыкновенно быстрая мультипликация, в которой факел перемещается по затопленным подвалам, освещая сотни разносчиков чумы.

Когда вы прервете демонстрационную программу или она закончится, с первой стороны кассеты грузится случайная выбранная процедура. Загрузка происходит беспорядочно, поскольку головная управляющая программа игры выбирает секцию, включаемую в игру случайным образом. Следовательно, часть кода с кассеты не грузится, и вы можете подумать, что лента испорчена. Но это ошибка, с ленты загружаются случайные участки игры.

Когда игра загрузится, вы должны быть готовы к быстрым действиям. В игре 2 уровня, полностью находящиеся под управлением компьютера. Первый уровень включает некоторое число сцен, в которых действуют разные второстепенные персонажи. Как в книге Джеймса Херберта, этими людьми можно жертвовать, чтобы получить информацию о крысах-мутантах.

Каждая сценка предваряется предупредительной сиреной. Затем экран делится на 3 окна. В самом большом в виде текста отображаются текущие события. Длинное окно слева представляет окно команд, а окно внизу предназначено для ввода. Задать действие, которое должен произвести ваш персонаж, очень просто — надо только построить предложение внизу экрана, используя функции меню. Поскольку вы не знаете, какое действие будет выведено дальше, создается эффект напряженности.

Если вы не повезло и вы повстречали крысу, она может убить вас несколькими способами. Во-первых, она может попытаться процарапать экран когтями. Когда начинается атака, дыры в экране появляются полное ужаса человеческое лицо.

Жизни второстепенных персонажей можно спасти. Например, маленькая девочка во время своего путешествия может ходить в дом на другой стороне дороги, но тогда вы не узнаете крысиные секреты.

Главные персонажи, Харрис и Фоскинс, так же уязвимы при атаках, как и второстепенные. В некоторых случаях Харрис должен быть рассчитлив, давая крысам убить своих друзей, чтобы узнать крысиные повадки. Например, собираясь взять крысу в плен, он должен быть уверен, что его товарищ идет впереди — лидер становится жертвой крысы.

Другая часть игры — борьба между крысами и правительственными войсками. Вы командуете распределением сил на гигантской карте, которая отражает распределение крыс по Лондону. Если они выйдут за границы — вы проиграете.

рали, так же, как и в случае потери одного из главных героев.

Вы используете графическое меню, чтобы распределить силы и ресурсы. То, что вы пометили курсором, вступает в действие на части карты. В то же время вы должны изучать крысиное поведение.

THE RATS — сложная и отлично сделанная игра с графикой выше среднего уровня, но с минимальными звуковыми эффектами. Я рекомендую ее всем, у кого крепкие нервы.

THE ROADS OF PLEXAR

Фирма „MASTERTRONIC“ представляет свой продукт — суд пользователей.

Действующее лицо: робот-автомат с аппаратурой для исследования на борту.

Задача: прохождение энергетических лабиринтов, исследование электромагнитных полей и излучений для обобщения научных изысканий в дальнейшем.

Предмет исследования: каждый сектор Галактики состоит из зон. Первая проходится Плексаром в режиме автоматического управления, остальные — при ручном дистанционном управлении.

СОВЕТЫ

При прохождении лабиринтов рекомендуется попадать в зоны сильного энергетического воздействия, обозначенные черным цветом. Различные виды штриховок соответствуют возможным энергетическим полям. Их воздействие — тривиально и не однозначно. Некоторые переносят Плексара в следующие зоны, другие лишают его управления или отбрасывают назад. Не пугайтесь, если окажетесь вниз головой. Со временем вы научитесь различать поля по их штриховкам и рационально использовать излучения.

При прохождении разрушенных мостов следите — тем, чтобы — попасть во временно образующиеся проемы. И избегайте соприкосновения с подвижными предметами, они лишают энергетического запаса.

После прохождения каждой зоны — сектора появляется соответствующая надпись. Для прохождения игры необходимо нажать „FIRE“. В правом верхнем углу расположено изображение Плексара с числом оставшихся жизней, а в левом верхнем — цветовой индикатор, отображающий время прохождения. После того, — он примет красный цвет — появится надпись „DANGER“ (опасность), вам угрожает потеря жизни из-за того, что вы — вложились в отведенное время.

После высвечивания заставки необходимо клавишей „F“ выбрать один из трех секторов:

1. ALPNA;
2. DORTO;
3. PASTI.

Клавиша „S“ обеспечивает выбор управления:

- клавиатура;
- кенпстон;
- синклер.

THE TRAIN

Действие игры происходит в годы Второй мировой войны во Франции. Немецкие оккупанты осаждали Париж. Горстка французских патриотов прорывается — одну из железнодорожных станций — угоняет паровоз. По пути они подбирают — паровоз еще людей — отваживаются отбить у фашистов — станции и мосты. Преодолев нелегкий путь до первого моста, обстрелянный „мессершмидтами“ паровоз выезжает — мост, где вступает в перестрелку с катерами противника. Хорошо, что друзья приваляли с собой маленький миномет, — то паровозу пришлось бы худо. Подстрелив все катера, друзья подбрасывают в топку еще дровишек — на полном ходу пускают — первой станции, которую уже захватили немцы. Вовремя — тормозить, паровоз останавливается на станции. Из паровоза выскакивает один — патриотов — под прикрытием своего товарища направляется — дверям станции. Из разных окон — ему начинают стрелять, но его меткий друг перестрелял — — дал ему возможность пройти в помещение станции. Освобожденные от немецких захватчиков французские железнодорожные рабочие чинят паровоз и доверху набрасывают — паровозный прицепник дрова. Прямо с — станции патриоты дают сообщение по

телеграфу, что будут брать следующий мост города.

Таким образом, они освободили от немецких захватчиков все французские мосты и станции. Через некоторое время во Францию пришла победа над гитлеровцами.

УПРАВЛЕНИЕ

1. THROTTLE — скорость;
2. FURNACE DOOR — дверь топки;
3. FORWARD REVERSE LEVER;
4. STEAM BLOWOFF;
5. BREAK — тормоз;
6. WHISTLE —

Условные обозначения — приборах:

PSI — выпускать пар;

MPH — давление в котле;

TEMP — температура в котле.

Какие сообщения ты сможешь дать на станции:

1. TAKE STATIO — можешь рассказать, какую будешь брать ст.
2. TAKE BRIDGE — какой будешь брать мост;
3. NO MESSAGE — если — хочешь давать никаких приказаний.

ВИДЫ ОБЗОРА:

- 1 — вид спереди;
- 2 — вид сзади;
- 3 — карта;
- 4 — кабина машиниста.

СООБЩЕНИЯ, ПОЯВЛЯЮЩИЕСЯ НА ЭКРАНЕ:

1. ENEMY FIGHTERS ATAKING FRONT — вражеские истребители атаковали ваш фронт;
2. ENEMY BRIDGE BETTER STOP — мост захвачен врагами, остановитесь!

THE WAY THE EXPLODING FIST (ПУТЬ ВЗРЫВАЮЩЕГОСЯ КУЛАКА)

Весь мир с интересом следил за приключениями уже ставшего легендарным Брюса Ли. Но далеко — каждый из нас способен регулярно тренироваться, тем более, что фирма „Мельбурн Хаус“ дает возможность достигнуть высот и высших ступеней профессионализма, не покидая удобного кресла.

„Путь взрывающегося кулака“ — игра, рекомендуемая, как „лучший — возможных способов выиграть борьбу с вашими приятелями“.

Играть может один либо два участника. В первом случае вашим противником управляет компьютер. Сначала все легко, но по мере развития игры она становится — более быстрой и стремительной.

Своим игроком можно управлять при помощи джойстика или клавиатуры. Последнее позволяет использовать 16 позиций. Все движения легко запоминать: управление джойстиком позволяет перемещаться по экрану, а дополнительное нажатие на клавиши определяет различные виды ударов.

Лучше всего начинать с версии, рассчитанной на двух игроков, когда противник не будет двигаться. Когда — полностью овладеете всей механикой движения, можно попробовать поиграть с компьютером, а также с друзьями.

Первая версия „взрывающегося кулака“ была написана для Commodore. А затем переписана для спектрума — амстрада. Обращает — себя внимание тщательно отделанная графика. Движения бойцов спокойны — обстоятельны. Эта игра — важный шаг — направлении следующей: „Кунг-фу“, которая является продолжением „взрывающегося кулака“.

THREE WEEKS IN PARADISE (ТРИ НЕДЕЛИ В РАЮ)

Наш — старый знакомый Волли, известный по программам „PYJAMARAMA“ — „EVERYONE'S A WALLY“, вместе с женой Вильмой — с — Гербертом попадает на необитаемый остров, — лапы людоедов. Волли удается убежать из плена. Его задача — освободить семью, — их сожрут. Вторая задача, стоящая перед Волли, — построить плот, — котором они могли бы уплыть с острова. Плот строится автоматически в процессе игры: каждое правильно выполненное задание — сегмент плота.

1. ОСВОБОЖДЕНИЕ ГЕРБЕРТА

Герберт варится в большом котле, который сторожат — больших льва. Внимание! Не подходите — — близко, а

то съедят, ■ также обратите внимание на то, что хвост первого льва прибит колючкой ■ земле – помогите ему.

1. Заберите с почты (INDIAN POST) тапочки (FLIP FLOPS).

2. Возьмите ведро (CAN).

3. Идите с этими вещами к „Гейзеру“ через кухню ■ столовую (переходы вверх ■ вниз обозначаются двумя направленными друг на друга указателями) по ступеням направо. Через поляну с домиком и машиной до поляны с гейзером.

4. Имея с собой тапочки ■ ведро, дерните ■ шнурок, включите гейзер, быстро подойдите к нему ■ наполните ведро.

5. С полным ведром идите ■ пляж, где сидит краб.

ВНИМАНИЕ! Тапочки нужно иметь с собой.

6. Вылейте воду ■ ведра на краба (клавиша „ENTER“), после чего он отбросит одну клешню, которую нужно забрать.

7. Тапочки оставьте ■ берегу перед пляжем, они еще пригодятся.

8. С клешней краба нужно дойти до поляны, на которой варится Герберт, и, стоя у правого льва, „использовать“ клешню („ENTER“). Лев начнет махать хвостом, и можно будет спокойно проходить мимо него.

9. Затем нужно забрать два перекрещенных полена („DEUX STICKS“), которые лежат перед крокодилом, ■ отнести ■ в кузницу

10. Через столовую, ■ затем по ступенькам налево идти до колодца. На первый ■■■■■ с левой стороны можно вспрыгнуть.

11. Перепрыгнуть ■ колодец ■ забрать оттуда ■■■■■ (BELLON). Внимание! Не нажимайте клавишу „ENTER“, потому что можно провалиться в колодец.

12. Вернитесь ■ кузницу ■ разожгите огонь. После того, ■■ он загорится, задуйте его мехами, возьмите горячий пепел с собой („ENTER“).

13. Пепел ■ ■■■■ несите с собой до бога Дождя, который стоит ■■ поляне перед почтой.

14. Стоя перед Богом дождя, используйте пепел. Божок начнет подпрыгивать, а висящая ■■ небе туча передвинется ■■■■■ вправо к пальмам ■■■■ остановится.

15. Нужно идти следом за тучей, ■■ которой вылетает сверкающая молния. Внимание! Обгонять тучу нельзя – она вернется назад. Туча двигается только тогда, когда у ■■■■ есть с собой ■■■■ – если ■■ выпустить, она останавливается.

16. Туча дойдет до домика под крышей. Молния разобьет его, ■ на развалинах останется только раковина. Оставьте ■■■■ и возьмите раковину.

17. Идите ■ раковиной до колодца ■ прыгайте в него („ENTER“).

18. На дне колодца падающими каплями наполните раковину. Заберите бутылку ■ по правой стене, используя клавишу „ENTER“, выберите ■ колодца.

19. С „полной“ раковиной идите к котлу, в котором людоеды варят Герберта, и используйте раковину.

20. После этого Герберт будет спасен (появится в нижней правой части экрана ■■ месте маленького скелетика).

2. СПАСЕНИЕ ВИЛЬМЫ

Вильма подвешена на дереве, которое охраняет стражник. Осторожно! Не подходите ■■ нему слишком близко, это опасно. Для освобождения Вильмы его нужно убить.

1. Для начала нужно заточить топор:

– имеющуюся бутылку нужно отнести к крокодилу и там оставить;

– в кузнице забрать штопор ■ сумку Вильмы ■■ пляже;

– обе вещи отнести ■ крокодилу (когда сумка с собой, крокодил ничего ■■ может с вами сделать) ■ поочередно (сначала штопор, затем бутылку) перенесите ■ находящегося ■■ крокодилем кокосовому ореху;

– „выжать“ ■■ кокосового ореха масло („ENTER“) – ■■■■ наполнится бутылка;

– выходя, иметь с собой топор и бутылку с маслом;

– оба предмета отнести ■■ поляну, где стоит машина с квадратными колесами. Там нужно „использовать“ оба предмета;

– топор станет острым.

2. Пойти ■ столовую, забрать со стола миску с кашей и все отнести охраняющему Вильму стражнику. Оставить топор.

3. С миской каши пойти налево до поляны, где стоит огромный цыпленок.

4. Цыпленок снесет яйцо.

5. Забрать яйцо ■ отнести ■ гейзеру, и оставить там – оно еще пригодится.

6. Идти ■■ почту ■ перед входом ■ нее, ■■ столбом с указателем, взять ритуальную монету (она не видна).

7. С монетой идти ■ крокодилу, пройти мимо него (имея в руках сумку) на следующую поляну (замороженный лес), где лежит шестигранный кристалл.

8. „Использовать“ монету, стоя рядом с кристаллом, после чего появится дырка. Ее нужно взять (Внимание! Она не видна, появится только надпись!).

9. С дыркой нужно идти к колодцу, захватив по дороге аквариум для золотых рыбок.

10. С аквариумом ■ дыркой подойти ■ левой стене у колодца. После „использования“ дырки в высокой стене появится проход. Войдите ■ него.

11. Вы окажетесь в кладовой, где на стене висят скелеты смельчаков, которые пытались счастье перед вами. Но вам нечего бояться – ■■■■ охраняет волшебный аквариум. Если бы его не было, паук сделал бы с ■■■■ то же, что и с предшественниками.

12. Нужно забрать ключ ■ выйти. У колодца оставить аквариум, он больше не понадобится.

13. С ключом идите ■■ пляж, возьмите тапочки и выходите на берег моря.

14. Нырните.

15. Под водой отворите морской шкаф ■ заберите ■■ него шпинат, выбирайтесь ■■ поверхность к гейзеру.

16. Возьмите яйцо. Имея с собой его и шпинат, дергайте за веревку ■ быстро прыгайте в работающий гейзер.

17. Гейзер вынесет ■■■■ на вершину дерева, где находится орлиное гнездо.

18. Из гнезда нужно забрать лук ■ стрелы, оставить шпинат и выскочить из гнезда в струю гейзера, которая отнесет ■■■■ обратно.

19. Оставьте яйцо, оно уже больше не понадобится.

20. С луком и стрелами идите ■■ тому месту, где висит Вильма.

21. Если выстрелить из лука („ENTER“) в „ходящего вождя“, он пойдет в другую сторону.

22. На поляне, где подвешена Вильма, нужно выстрелить ■■ лука в стражника. Он пропадет.

23. Взять оставленный здесь топор и „использовать“ его, стоя под веревкой, на которой висит Вильма. Она покажется ■■ месте большого скелетика.

Обратите внимание, что в процессе игры вы уже собрали плот – можете спастись с острова. Со всей семьей идите на пляж. Входите в воду – ■ отправляйтесь на поиски новых приключений.

УПРАВЛЕНИЕ

1. Возможно ■■■■■ джойстиков – кемпстона ■ протекла.

2. Клавиатура:

– налево: от Q до O через клавишу;

– направо от W до P – через клавишу;

– прыжок: нижний ряд клавиш;

– „использование“ предметов, ■ также переход из картинки ■ картинку – клавиша „ENTER“.

Кроме того:

клавиша „1“ – забирание предметов, которые скрываются на первом месте (когда там ничего нет, появляется надпись „NOTHING“);

клавиша „2“ – то же, что и „1“, но предметы появляются ■■ втором месте;

клавиша „3“ – выключение цвета для черно-белого телевизора;

клавиша „4“ – остановка игры;

клавиша „5“ – включение и выключение музыки.

THUNDERBIRDS 1

В одном из городов Америки участились несчастные случаи на шахтах, на море, просто ■ жизни людей. Поэтому была создана интернациональная бригада спасателей, впоследствии ■■■■■ „Громовые птицы“. В команду вошли такие спасатели как: Скот, Вирджил, Алан, Браинс, леди Пенелопа и другие.

Эта отважная команда проводила успешно все спаса-

тельные операции. ■ первой спасательной операции участвовали 2 спасателя: Алан и Браинс. Суть операции заключалась ■ спасении шахты ■ шахтера, попавшего в каменную ловушку. Спасатели разделились: один пошел верхом, другой низом.

Браинс оказывается в ■■■■■■ низу шахты, откуда ■ начинает свой путь. Быстро поднявшись на верхний этаж, он находит гаечный ключ ■ молоток. Оставив фонарь, он подходит ■ лифту ■ делает небольшой ремонт ■ помощью молотка. Выбросив молоток, Браинс поднимается на лифт, где по дороге ■ вверх берет еще и плунжер для динамита. Наверху около помпы он оставляет плунжер ■ чинит гаечным ключом помпу, которая сразу ■■ начинает откачивать воду из нижних штольн. Спустившись вниз Браинс забирает ■ фонарь ■ поднимается обратно. Забрав плунжер он относит его в штольню с огромным ■■■■■■ посередине ■ возвращается ■■ проводом для плунжера. Используя сразу ■ провод ■ плунжер около камня, Браинс бежит подальше. Раздается оглушительный взрыв, камня ■■ и ■■ бывало. Браинс выходит ■■ укрытия ■■ подходит ■■ застрявшей вагонетке вплотную. Теперь Браинс ■ Вирджин, ■■■■■■ так зовут шахтера дожидаются Алана.

Алан в это время только начинал свой путь. Взяв с собой фонарь ■ масленку, он уходит ■ штольни. Пройдя несколько комнат ■■ натывается ■■ яму, но использовав лестницу, которая лежит перед ним, он перебирается через яму и спускается дальше; около вагонетки придется немного попрыгать, ведь у вагонетки заржавели колеса. Смазав ■■ масленки колеса, Алан быстро пролетает опасные комнаты. Вернувшись немного назад, Алан берет перед второй ямой отбойный молоток ■ спускается на лифте вниз, теперь фонарь можно выбросить. В нижней комнате Алан забирает моток шланга для отбойного молотка ■ использует его около компрессора. Подключив молоток ■ шлангу, Алан ломает стену ■■ проходит с Вирджилом ■ вагонетке с другой стороны. Подойдя вплотную к вагонетке, он ждет, когда сверху спустится трос, после чего ■ Вирджилом отправляется ■■■■■■ наверх. Взяв с собой 2 спасателя они ■■ смогли, так ■■ трос выдерживает двоих, поэтому ему пришлось ■■■■■■ выходу своим ходом. Браинс беспрепятственно дошел до выхода. Вот так закончилась 1 спасательная операция, которую успешно выполнили Алан ■ Браинс — спасатели из группы „Громовые птицы“.

THUNDERCATS

Мам-ра украла глаз Тандара ■ только ■■ можете получить его назад. Но для того, чтобы сделать это, вам придется преодолеть много препятствий ■■ проложить путь среди скопищ любимцев Мам-ры. На своем пути ■■ встретите премию, но не спешите ■■ брать. Вы должны прежде всего уничтожить упаковку. На первом уровне эти премии находятся на деревьях ■■ выглядят ■■■■■■ на поплавок.

TIGER ROAD

Пролог этой игры демонстрируется ■■ сразу после старта. Некий нехороший господин похитил двух очаровательных детей и хочет получить от родителей крупный выкуп. Только вы, самурай по прозвищу „Тигр“, получив приказание, способны помешать осуществлению коварных замыслов.

У похитителя множество телохранителей, он ■■■■■■ ловушки, где вам противостоят всевозможные враги. Ваши удары отнимают у „Тигра“ силы, крушите их своим топором. Разбив встреченный по пути кувшин тремя ударами, вы получите звездочку ■■ сможете уничтожать врагов ■■ расстоянии. Здесь ■■ сбор предметов вам будут начисляться очки (по 200 ■■ каждый).

Вы входите ■■ помещение. Огромный монстр ■■ угрожает вашей жизни. Не приближайтесь к нему, бросайте звездочку ■■ чаще или прыгните ■■ него сверху ■■ убейте ■■ ближнем бою. Вы ■■■■■■ получить меч, разбив один ■■ кувшинов. На верхнем этаже находится выход ■■ следующую комнату. Перепрыгните через ■■■■■■ колеса, разбейте ■■ оружием ■■ прилипайте ■■ стене. Не упадите ■■ проем, и тогда вы попадете ■■ комнату врагом (ENEMY), только победы которого вы ■■■■■■ продолжить путешествие. Состояние сил ваше ■■ врага отобра-

жается линейками в нижней части экрана. Далее предстоит путь по коридору, ■■■■■■ вновь придется отбиваться от телохранителей. И, наконец, последняя комната, двигаясь ■■■■■■ по которой, вы увидите справа выход ■■ ■■■■■■ ■■ попадете на стену с обвалившимися плитами. Попробуйте преодолеть ■■ это препятствие.

Помните ■■ том, что у ■■■■■■ всего три дополнительных жизни, которые убывают либо сразу, либо постепенно и, кроме того, на прохождение каждой зоны отводится определенное время.

УПРАВЛЕНИЕ:

- 1 — один игрок;
- 2 — два игрока;
- 3 — клавиатура;
- 4 — джойстик;
- 5 — синклер;
- SAPS
- SHIFT — пауза.

TILER — КРОВЕЛЬЩИК

Вы связаны договором: покрыть черепицей крышу Роба Робберса. Однако, ■■■■■■ не ■■ легких, так ■■■■■■ Роб не останавливался скачет вокруг. Если он упадет ■■ вас, то вы будете убиты. Игра состоит ■■ трех стен: дом, гараж ■ сад. Ваше движение между ■■■■■■ осуществляется через двери. Однако, чтобы открыть дверь, нужно взять ключ. Черепица находится ■■ крыше гаража. Чтобы ее взять, нужно пройти через гараж и сад. А чтобы попасть на крышу гаража, нужно пройти через крышу сарая ■■ саду ■■■■■■ угол экрана. Движение на разных уровнях в доме, гараже ■■■■■■ осуществляется по ступенькам, причем можно ■■■■■■ только ■■ одном направлении, указанном стрелками. Если вы находитесь в неминуемой опасности быть убитым Робом, ■■■■■■ кнопку „паники“ и вы перенесетесь ■■ соседнюю сцену. Однако, вы лишитесь черепицы, если уже взяли ■■ на крыше гаража. Помните, чтобы пройти в двери, нужно обязательно иметь ключ.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ:

- „Q“ — движение вверх;
 - „A“ — движение ■■■■■■;
 - „P“ — движение вправо;
 - „O“ — движение влево;
 - „SPACE“ — „паника“ — перенос в соседнюю сцену.
- Можно пользоваться джойстиком.

TIR N A N O G

До того, ■■■■■■ вы загрузите игру „Тир-на-ног“, вы ■■■■■■ думать, что определение „компьютерный мультфильм“ — всего лишь метафора. На ■■■■■■ деле эти слова отражают истинное положение вещей — это мультипликационное графическое приключение стало классикой программирования ■■ ZX SPECTRUM.

Главное действующее лицо — герой по ■■■■■■ Кучулиан — путешествует по сказочной стране Тир-на-ног. Высокий и целеустремленный, он широко шагает по дорогам своей страны. Передний, средний ■■ задний фон проплывает ■■■■■■ независимо друг от друга, создавая ощущение реального движения. Точка, ■■ которой мы видим картину, ■■■■■■ быть изменена, т.е. ■■■■■■ наблюдать ■■ нашим героем с четырех различных сторон, соответственно ■■■■■■ ■■ задний план. Облака бегут по небу, ■■■■■■ клубится, птицы порхают.

Другие персонажи изображены с той ■■■■■■ тщательностью. Живут ■■■■■■ своей собственной жизнью, в то время, ■■■■■■ Кучулиан, повинаясь тебе, ищет части волшебного клейма.

Не обязательно все время продолжать поиски. Вы ■■■■■■ побродить по дорогам, исследовать этот запутанный мир ■■■■■■ сделать второстепенные дела, что ■■■■■■ оказаться полезным для достижения главной цели. Другие персонажи ■■■■■■ могут давать ■■■■■■ задания, т.е. ваше ■■■■■■ может круто измениться в любой момент.

Остерегайтесь Сидхи, этого сильного ■■ опасного волшебника, который ■■■■■■ ходит по дорогам. Если все ■■ встреча произошла, Кучулиан ■■■■■■ драться любым найденным оружием. Чтобы ■■■■■■ победить, ■■■■■■ потребуются упорство, хитрость и удача — хотя вас не убьют, ■■■■■■ путешествие начнется с самого начала.

В этой игре для выполнения различных действий используются клавиши клавиатуры. Это настоящее приключение, в котором вы не найдете легкого пути к победе. Оно может занять вас на очень долгий срок.

TITANIC 2

АВТОР: Эмилио Мартинед.

ФИРМА: „ТАРЕ“

ГОД ВЫПУСКА: 1988

КОМПЬЮТЕР ZX SPECTRUM 48/128 K

Вы, наверное, много раз слышали о том, что в океане затонул самый большой корабль с романтическим названием „Титаник“. Уже много раз показывали фильмы про этот корабль, много писали в газетах о трагедии, разыгравшейся в один из ненастных дней, повлекшей за собой сотни человеческих жизней.

Автор данной программы предлагает свою версию по спасению оставшихся на корабле ценностей и документов.

Узнав, что сейфы каюты капитана находятся на борту, отправляется на поиски затонувшего „Титаника“.

Два спасателя отправляются снаружи исследовать корпус корабля. Закончив исследование, они стали готовить 3-го спасателя. Затем передали ему карту — схему корабля и он отправился в „мертвый“ корабль на поиски сейфа. Исследуя изнутри каюты, спасатель переставал удивляться огромным размерам корабля. Но вот и небольшая неувязка. В каютах и трюмах обосновались огромные акулы и осьминоги, а также ядовитые медузы и звезды.

Осмотрев карту корабля, спасатель сразу заметил, что в каютах A1, I1, F2, C3, E3, C4, G4, D5, B6, G6 находятся ящики со стрелами для подводного ружья, в каютах D2, G3, C5, A6, F6 — запасные баллоны с воздухом, оставшиеся в этот момент гибели корабля. Предоставив примерную дорогу к капитана, спасатель отправляется нелегкий путь сквозь кордон акул и осьминогов. Помочь ему в этой ситуации может только профессиональное мастерство и хладнокровие. Сейф можно открыть только с помощью динамита. Данная игра прекрасна по смыслу и графике.

УПРАВЛЕНИЕ

1. Клавиатура
2. Кемпстон джойстик
3. Синклер джойстик
4. Программирование управления
0. Запуск игры.

Круглый прибор показывает объем кислорода в баллоне, синяя полоса со стрелками — наличие стрел для подводного оружия, желтое окошко — количество попыток, а квадратное окошко — наличие специального предмета „TNT“.

TLL

Игра чем-то напоминает „CYCLONE“. Тут нужно найти на карте мигающие точки — это вражеские объекты. Ваш самолет может складывать крылья, превращаясь в ракету. После обнаружения вражеских объектов, вы должны кружиться над ними с малой скоростью (крылья должны быть раскрыты). Когда скорость станет достаточно маленькой, самолет пролетая над точкой, услышите звук — это будет обозначать, что один объект уже собран. Если вы заметите, что горючее на исходе, то найдите на карте два ваших аэродрома, на которые можете сесть и получить топливо. Когда будете садиться на аэродром, то крылья должны быть выдвинуты. После сбора всех точек вы попадете в другую местность и продолжайте игру.

TOWER OF HANOI

Цель этой игры — передвинуть пирамиду, всего три площадки и следуя данным правилам:

Вы можете передвигать за один раз только один диск пирамиды, диск можно положить только на больший, по размеру, но не на меньший.

После ввода программы на экране появляется сообщение: „Сколько дисков вы хотите иметь в пирамиде?“

Наберите число на клавиатуре компьютера (от 1 до 9) и

введите его нажатием „ENTER“.

„Где начинается пирамида? (позиции 1, 2 или 3).“

Наберите число и нажмите „ENTER“.

„В какой позиции должна собираться пирамида?“ (в позиции 1, 2 или 3).

Наберите число и нажмите „ENTER“.

Если вы хотите просмотреть демонстрационную игру, нажмите „W“. Если будете играть сами, то нажмите любую клавишу.

Чтобы возобновить игру, нажмите „A“, а чтобы закончить — нажмите „S“.

TRANZ AM

3472 год до нашей эры на одном большом марсианском континенте. Начинается век автомобилей. Ваш „RED RACER“ оборудован новейшей техникой. Используйте ваше мастерство для отыскивания и уничтожения „BLACK TURBO“, приборы — для поиска „больших кубков“, пока у вас есть оружие.

УПРАВЛЕНИЕ

Z, C, B, M — поворот против часовой стрелки

X, V, N, SS — по часовой стрелке

A...L — остановка

Q...P — акселератор

CC — пауза в игре.

TRAP DOOR 1

Один из персонажей комиксов попадает в замок зловещего тирана всех сказочных героев. Берк пытается найти выход, но безрезультатно. После долгих поисков он попадает в комнату тирана. За свободу тиран предложил рисованному персонажу выполнить задания. Выполнение каждого злодея дает попыток, но ограниченное время. Вот наш герой стоит в ожидании 1-го задания.

В первом задании злодей просит принести ему червей на завтрак.

1. Берк стремглав бежит в кладовую и берет там серебряное ведро.

2. С этим ведром он направляется в комнату с люком, ведущим в подвал.

3. Открыв люк, герой комиксов достает червей и бросает их в ведро.

4. Взяв ведро с червями, он относит их к лифту.

5. После ставит ведро в лифт, дергает рычаг и отправляется к тирану.

После поздравления наш герой ждет следующего задания.

Во втором задании тиран просит его принести личицу на обед.

1. И опять неутомимый труженик несется в кладовую.

2. Схватив сковородку, он бежит к газовой плите.

3. Кладет сковородку рядом и опять бежит в кладовую.

4. В кладовой он перетряхивает все вещи и находит в деревянном ведре патрон.

5. Поставив патрон около люка в подземелье, Берк открывает люк и выпускает синюю птицу. Но в подвале живет очень много и других обитателей, так что самое главное не ошибиться и выпустить именно синюю птицу, а то можно сильно поплатиться ошибкой.

6. Вылетев, птица начнет летать из комнаты в комнату, поэтому нужно быстро закрыть люк и поставить патрон точно на середину люка.

7. Как только птица на некоторое время зависла над люком, наш герой дернул рычаг, люк открылся, патрон подскочил и немного побил птицу.

8. Со страху у птицы округлились глаза и она полетела в комнату с плитой.

9. Берк хватается за сковородку и, бегая за птицей в этой комнате, пытается поймать в сковородку личицу, которое должна съесть испуганная птица.

10. Поймав личицу, наш герой бежит к плите и ставит на сковородку.

11. Подождав, пока личица будет готова, он хватается за раскаленную сковородку и быстро ставит ее в лифт.

12. Послав личицу наверх и получив очередное поздравление, наш труженик ждет новое задание. Не забыв, естественно, отправить птицу снова в подвал.

В третьем задании ненасытный тиран просит принести ему сок из глазных яблок.

1. Берк несет большую деревянную бочку с краном для воды.

2. Поставив ~~ее~~ в стене ~~в комнате~~ с люком, он снова возвращается в кладовую.

3. Взяв коричневый глиняный горшок, Берк вытаскивает из него коробку с ~~семенами~~.

4. Посадив семена, он ждет, когда плоды созреют ~~и сами~~ упадут ~~на~~ пол.

5. Собрав семена, наш отважный герой отправляется в бочке ~~и~~ бросает их туда.

6. Наполненную бочку Берк двигает в комнату с плитой, ставит ~~ее~~ на середину комнаты да так, чтобы ~~она~~ могла запрыгнуть большая лягушка в железных ботинках.

7. Поставив стеклянную банку точно под кран бочки, неутомимый труженик выпускает ~~из~~ подвала лягушку.

8. Забрав выдавленный сок, он отправляет лягушку обратно в подвал, а банку с соком ставит в лифт и отправляет наверх.

В последнем, 4-ом задании злодей просит принести ему на ужин вареных слизней.

1. Берк в последний раз бежит ~~в~~ кладовую ~~и~~ выдвигает большой чугунный горшок.

2. Поставив горшок в ~~комнату~~ с люком ~~и~~ стене, наш герой отправляется в подземелье, затопленное водой, и ловит слизней.

3. Бросив горшок слизней, двигает бочку ~~из~~ конца вниз, а потом в комнату с плитой.

4. Выпустив из подвала огнемётную пушку, Берк бросается наутек от пушки, ~~так~~ как она всегда старается ~~задержать~~ нашего неуклюжего героя.

5. Неугомонный пленник спрятался ~~в~~ горшок со слизнями и пушка стрельнула в горшок, ~~там~~ ~~самим~~, сварив ~~там~~ ~~их~~ слизней.

6. Вроде бы задача и выполнена но теперь перед Берком встала еще одна — отделаться от пушки.

7. Заманив пушку под пресс, наш герой разделяется с преследователем и отправляет слизней наверх.

8. Теперь Берку, не потерявшему веру в победу, открыта дорога на свободу.

Несколько советов начинающим.

В первом задании ~~вам~~ спешите отправлять ведро с червями ~~наверх~~, ~~и~~ лучше поставьте ~~его~~ в лифт ~~и~~ идите готовьте все для предстоящих нелегких заданий злого тирана.

Желаем успеха!

TREASURE ISLAND (ОСТРОВ СОКРОВИЩ)

Сначала Джим Хоукис ~~на~~ пути ~~и~~ борту „Эспаньолы“ должен избежать смертельных объятий слепого Лью. Затем ему нужно боляться разоблачения в тот момент, когда он подслушивает заговор мятежной команды корабля. И только после этого начинаются, собственно, приключения на острове сокровищ.

Поиск начинается от форта, который искатели приключений построили на острове. Джим должен опередить пиратов ~~и~~ найти пещеру Бена Ганна. Поиски ~~ведутся~~ ~~и~~ соответствии с картой, части которой появляются ~~на~~ экране. Всего таких частей — 64.

Когда найдена пещера, сокровища обнаружены ~~и~~ для завершения игры ~~вам~~ нужно перенести на корабль, спрятанный в бухте.

В конце каждой игры приводится счет, отражающий скорость, с которой сокровища были найдены, ~~и~~ ~~таким~~ бойцовский дух игрока. Чтобы добиться абсолютного результата — 100% — вам придется изрядно потрудиться.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

Q — вверх;

A — вниз;

O — влево;

P — вправо.

Для полного успеха недостаточно избегать ловушек пиратов. Необходимо приблизиться ~~к~~ пирату на такое расстояние, чтобы он метнул в Джима кортик и при этом успеть увернуться.

Чтобы ~~видеть~~ что-то, Джим должен быть помещен на подбираемый объект. Бросая кортик, ~~он~~ должен двигать ~~ся~~ в направлении броска. В момент броска ~~нажимаются~~ клавиша „M“ или кнопка „Огонь“ джойстика.

При нажатии клавиши „H“ в игре наступает пауза. „T“ продолжает игру. Одновременное нажатие „D“ и „T“ вызывает рестарт.

TT RACER

Эта программа очень точно имитирует гонки ~~на~~ мотоциклах. Машина управляется точно также, ~~как~~ настоящий гоночный ТТ. В этом смысле игра очень реалистична. Однако, с точки зрения зрелищности, эта игра маловыразительна.

В смысле динамических качеств: ускорение, маневренность ~~и~~ другие технические характеристики, — мотоцикл „SUZUKI“ представлен очень тщательно. Вы ~~можете~~ принимать участие в ~~гонках~~ по различным трассам в различных условиях — действует реальная ~~тактика~~ гонок. Ее основа: уход от противника, обгон конкурентов на поворотах ~~и~~ т.д. Управление — джойстиком. Комбинации „вперед-огонь“ ~~и~~ „назад-огонь“ дают возможность ~~менять~~ ~~передачу~~. В ~~нижней~~ части экрана — приборы управления мотоциклом. Очень оживляет игру изображение ~~передвигающейся~~ рукоятки газа ~~и~~ сцепления, которые поворачиваются в соответствии с движениями джойстика.

TUJAD

Загрузка стандартная. С далекой внеземной цивилизации поступили сигналы „SOS“. Планета ~~захвачена~~ роботами-пришельцами. Спасательный звездолет в скором времени прибыл ~~на~~ место трагедии ~~и~~ ~~стался~~ перед сложной задачей. При посадке был поврежден бортовой компьютер и после использования запасного комплекта выяснилось, что таинственно исчезла микросхема. Роботы захватили ее и, разобрав на 50 частей, раскидали их по различным ~~камерам~~ запутанного подземного лабиринта. Для спасения планеты необходимо привести звездолет в исправное состояние, ~~и~~ ~~вам~~ в роли мужественного спасателя предстоит собрать недостающую микросхему.

Надо отметить, что лабиринт очень ~~сложен~~ ~~и~~ запутан ~~и~~, ~~на~~ первых порах, полезным будет составление карты. В лабиринте ~~вам~~ поджидают неприятности в виде роботов, которые жаждут вашей смерти. Вам угрожает потеря энергии, ~~если~~ ~~вы~~ вовремя ~~не~~ встретите ~~и~~ ~~не~~ используете источник дополнительной энергии.

В коридорах лабиринта стоит опасаться только крупных роботов, а мелкие, напоминающие больших по форме, не опасны. ~~Они~~ лопаются, как мыльные пузыри при вашем приближении, уменьшая, правда, ~~вашу~~ энергию.

Следует отметить, что для уничтожения крупных роботов недостаточно автоматического оружия, имеющегося при вас постоянно. Используя клавишу „SYMBOL SHIFT“, можно сменить вид оружия, который вы собираетесь применить, так ~~как~~ для уничтожения разных роботов ~~необходимо~~ использовать различные виды оружия. В начале игры вы ~~имеете~~ три жизни, три гранаты ~~и~~ три ~~жизни~~ (это отражается ~~в~~ левом верхнем углу, а ~~в~~ правом высвечивается расход энергии), но в процессе игры ~~вам~~ будете встречать эти предметы ~~и~~ дополнительные жизни, которыми пополните свой ~~запас~~. Здесь ~~же~~ раскиданы детали микросхемы, процент сбора которой отображается на экране.

УПРАВЛЕНИЕ.

1 — клавиатура;

2 — кенпстон;

3 — курсор;

0 — старт игры.

Верхний ряд клавиш — вверх.

Нижний ряд клавиш — вниз.

Два внутренних — влево/вправо.

TUNNEL (TUNNEL 1, TUNNEL 2, TUNNEL)

Представьте себе, что вы попали в ~~туннель~~. На встречу ~~вам~~ попадаются ~~разные~~ мерзкие ~~животные~~. Летучие мыши, лягушки, крысы и т.п. Вот ~~какие~~ ~~и~~ ~~надо~~ уничтожить, ~~и~~ ~~чем~~ больше, ~~тем~~ лучше. ~~Не~~ забывайте, что туннель ~~имеет~~ повороты, за которыми необходимо следить ~~и~~ ~~идти~~ ~~игру~~.

Программа „TUNNEL 1“
Возможности выбора режимов.

КЛАВИШИ:

F — игра с большой скоростью;

M — игра с средней скоростью;

S — игра с низкой скоростью.

Данная игра ориентирована на уровень подготовленности играющего равный 2. Для игры необходимо нажать на любую клавишу выбора скорости F, M или S. Если вы уверены, что уровень ваших навыков возрос, то загрузите программу „TUNNEL 2” или „TUNNEL”. Перед выбором скорости и запуском игры надо выбрать тип джойстика, которым вы располагаете. Это происходит при нажатии клавиши „CAPS SHIFT” и одной из клавиш:

K — джойстик кемпстона;

A — курсорные клавиши и „O” для стрельбы;

Z — запасной вариант: клавиши от 6 до 0;

6 — влево, 7 — вправо, 8 — вверх;

↓ — вниз и 0 — огонь;

R — нормальный клавиатурный джойстик.

Выбранный тип джойстика указывается звездочкой „*”.

За каждое попадание в летучую мыш: прицел — огонь. вы получите 20 очков. Желаем хорошей охоты!!!

ПРОГРАММА „TUNNEL 2”

Этот вариант игры рассчитан на игрока с более высоким уровнем практических навыков.

Выбор скорости игры и типа используемого джойстика такой же, как и в „TUNNEL 1”. За каждое попадание в прыгающую лягушку вы получите 60 очков.

ПРОГРАММА „TUNNEL”

Кроме возможностей, описанных в „TUNNEL 1 и 2”, можно попросить ЭВМ показать, как можно охотиться на мерзких тварей. Для этого нажмите клавишу „D”. Если вы хотите вернуться к игре, то выдайте команду „BREAK”.

Здесь можно настроить игру на уровень практических навыков, которого вы достигли. Для этого нажмите одну из клавиш 1, 2, 3, 4 или 5. Выбранный уровень отмечается звездочкой.

Выбор типа джойстика и скорости ведения игры такой же, как и в „TUNNEL 1 и 2”.

ВНИМАНИЕ! За попадание в:

летучую мыш — 20 очков;

паука — 40 очков;

лягушку — 60 очков;

крысу — 80 очков;

мишень — 100 очков.

Желаем удачи!



TUTANKHAMON

Множество легенд оставили древние цивилизации. Над многими загадками бьются ученые, используя современную технику. Но не теряют времени и неутомимые искатели приключений, древних сокровищ и новых неизведанных путей.

Итак, нашему герою предстоит очередная попытка завладеть несметными сокровищами пирамиды Тутанхамона. Сокровищница охраняется всевозможными тварями. Египетский фараон хочет расставаться со своими богатствами. Но наш „солдат удачи” напорист и алчен, к тому же вооружен фантастическим оружием, уничтожающим нечисть по обе стороны от героя.

Кроме сокровищ, за взятие которых начисляются очки, в лабиринтах разбросаны ключи, лишь подобрав которые, можно попасть в следующую комнату. Следует отметить, что иметь при себе можно только один ключ. Он может так

статься, что вам придется вернуться обратно за оставшимися ключами. Имея при себе ключ, необходимо отыскать плиту, закрывавшую выход из очередной комнаты, и очистить себе проход, приблизившись к ней.

Сначала вы можете выбрать любую из первых пяти комнат для путешествий по ней. Но это только разминка. Далее предстоит проделать путь самостоятельно, пробираясь к сердцу захоронения.

TWISTER

Для игры в „Твистер” надо иметь либо очень чувствительные пальцы, либо хороший джойстик, причем последнее предпочтительнее. В игре надо пройти различные „круги ада”, которые считаются пройденными после того, как вы уничтожите определенное количество демонов и соберете нужные символы, которые встречаются у вас на пути. На каждом круге вы становитесь обладателем части психологического щита, чтобы победить Твистера, надо иметь щит целиком.

На каждом новом круге появляются свои демоны, старые продолжают действовать. В таком недружественном окружении вы должны собирать различные символы, когда вы наберете достаточно, то перейдете на следующий круг. Продолжительность игры зависит от вашей способности прыгать, стрелять по демонам, в то же время внимательно осматриваться по сторонам, чтобы собирать только полезные предметы. На первом экране в роли символов выступают трефы, бубны, пики и черви. На втором этапе — это семь букв, составляющих слово, которым можно заклясть Твистера, и т.д. Должен признаться, что потратил немало времени, прежде чем перевалял за третий экран.

UNIVERSAL HERO

Если вы любите, чтобы в игре был лабиринт с трудным заданием, то эта игра для вас!

Создана эта игра в 1986 году фирмой „MASTERTRONIC”.

Смысл игры заключается в том, чтобы принести в склад кусок радиоактивного плутония, потерянного на базе одним из работников склада.

Вы управляете космонавтом, способным ходить, так и летать по лабиринту. Космонавт появляется в комнате A-1 и идет в комнату A-3, где должен взять ведро для воды (A TAP). В комнате A-6 нужно взять стеклянный глаз (ROUGH GLASS). В комнате A-8 вы увидите торчащую из выступа трубу, которой используете краник. В комнате D-6 исчез радиоактивный фонтан, выбивающийся из земли. Идите в комнаты C-8, где возьмите кинокамеру (A THREE PIN PLUG), а в комнате D-8 возьмите двойной моток проволоки (TWO COIL WIRE), в B-7 заберите выключатель (A REMOTE SWITCH). В B-6 заберите карточку. Выключатель используйте в секторе B-5. Исчезнет силовое поле около дискет. В комнате B-4 заберите взрывную машину (A PLUNGER). Если вы попали в комнату B-1 — увидите кусок плутония. В данный момент его трогать нельзя — он радиоактивен и может отнять у вас жизнь. Возьмите динамит в комнате C-2 и используйте его машиной (A PLUNGER) в комнате C-3. Идите в комнату C-5 и используйте кинокамеру у силового поля. У компьютера написать кодовое слово „SLARTIBARDFAST” и силовое поле исчезнет. Идите в комнату C-7 и возьмите в кактусом банку с маслом (OIL). Банку несите в комнату D-3 и там используйте. За маслом вы получите канистру с горючим (AN AIR TANK), перед кораблем используйте канистру. Корабль взлетит и перенесет вас во второй уровень.

В комнате E-3 возьмите энергетическую капсулу и тут же используйте — это пополнит вашу энергию. Карточку можно выбросить. В комнате F-4 возьмите блок от системы машины перемещения (DRUID). В комнате G-4 возьмите робота (DROID), а в комнате G-5 заберите летную ракету (FLY SWATHER). В комнате H-5 используйте блок (DRUID). В комнате H-4 вставьте в пресс стеклянный глаз, он превратится в линзу ее можно забрать. В комнате G-7 заберите редкость (CURIOSITY), а в соседней комнате G-8 заберите стартовую ручку для машины перемещения (STARTING HENDLE). В комнате H-7 заберите марку, а в комнате H-6 монету. В комнате F-6 найти яйцо и использовать как энергетическую капсулу, только в комнате F-8. В F-1 используйте монету и посмотрите погоду для

следующего уровня. В F-3 оставьте вещь, которая не нужна. В комнате E-4 не подходите к кактусам — потеряете жизнь. В E-8 использовать летную ракетку (FLY SWATTER). Заберите дохлого таракана и идите с ним в комнату F-3, оставьте все ненужное, после чего идите в E-4 и используйте там остатки таракана. Кактусы сдадут и можете смело идти мимо E-6, возьмите и используйте ключ, откроется ход E-6, где возьмете яд для травы (SOME WEED KILLER). В комнате E-8 используйте яд для травы и за травой заберите воровские ботинки (ROBBER BOOTS). В комнате E-3 оставьте дверной ключ. Заберите все то, что вы оставили здесь. В H-3 заберите гаечный ключ. В комнате G-1 используйте марку и линзу. В комнате G-2 используйте гаечный ключ и робота. В комнате H-1 вставьте в машину и используйте ручку (STARTING HANDLE). Встать в машину и переместить в 3-й уровень.

В комнате 1-3 оставьте ручку и робота, заберите трубу для помпы (PIPE).

В комнате 1-5 взять несколько веревок (SOME ROP

В комнате K-8 возьмите (KNIFE). В L-8 возьмите большой камень (LARGE ROCK), со всем этим идите до комнаты L-7 и используйте нож; загнется дерево и камень полетит в кактус. Только тогда можно пройти в комнату L-5, где возьмите гнутый ключ (BENT KEY), можете оставить нож, после чего идите в комнату N-6 и заберите молоток (SLEDGE HAMMER). Идите в N-8 и найдите алмаз (DIAMOND). В комнате O-8 находится наковальня, на которой используйте молоток, на наковальне появится выпрямительный ключ, его нужно забрать. Молоток можно оставить. В комнате M-8 заберите банку со смазкой для оси (SOME AXLE GREASE). Идите в комнату P-5 и возьмите водяную помпу (WATER PUMP), с ней идите в P-7 откачивать воду. Встать на берегу и использовать помпу. Вода исчезнет в этой комнате и появится соседней P-6. Заберите рыбу (BABLING FISH). Оставьте помпу и трубу. В P-8 заберите рычаг (BRAKE LEVER) и идите с ним в P-5, где лежит красный камень. Нужно осторожно пролететь над ним и быстро бежать к надписи „EXIT“. Заранее включите ключ. Потом используйте смазку, затем рычаг и вы сможете проехать на вагонетке в P-2. Можете оставить ключ и рычаг. В комнате O-3 взять звезду (PENTACLE), в комнате K-2 заберите рубин (RUBIN). В L-4 заберите кольцо (RING), в J-1 забрать кристалл (CRUSTAL), в J-5 забрать талисман (TALISMAN). Будь осторожен, там вода, над которой нужно пролететь и также обратно. Идите в O-4 и используйте талисман. Появится неопознанная вещь (ORB) и закроется ход вверх. Используйте кольцо (RING), и переместят в O-7, спуститесь в одну комнату N-7 и возьмите кристалл. Не забудьте, что в комнате P-6 вода. Осторожно пролетите в P-8 и встаньте на стол. Вас переместят в F-5. Возьмите оставленный вами паспорт, оставьте редкость (CURIOSITY), кольцо (RING), талисман (TALISMAN) и летите в D-8. Поднимитесь до комнаты A-5 и заберите радиоактивный бокс. Дальше летите до комнаты B-1 и спокойно забирайте кусок плутония. Не заходите на подъемники в комнате C-1. Идите до D-8 и используйте бак для перелета. Перелетев, идите до комнаты H-7 и используйте рубин (RUBIN) и твоя миссия окончена.

URBAN USTART (MIEJSKA ESKAPDA)

Эта игра довольно проста и не отнимает такого количества времени, как, например „HOBBIT“ или „SHERLOCK“.

Открывает игру короткое введение и место и время действия — мы находимся в маленьком городке, куда ежегодно приезжают сотни туристов. Вся сложность в том, что попасть в город просто, и выбраться из него очень трудно. Вашей задачей является побег из города. Вначале вы окажетесь на этаже огромного пустующего дома. Первым делом нужно надеть комбинезон, лежащий в одной из комнат на полу. После этого вы спускаетесь в холл, где находится главный выход. Ключ от него лежит в стороне. В доме можно найти еще несколько предметов, их лучше не брать.

Вы берете ключ, отпираете дверь, выходите на улицу и сразу оказываетесь на зеленой улице. Перед вами книжный магазин, входите в него и забирайте с полки книгу. Выйдя из него, отправляйтесь к автобусной остановке, где какой-то рассеянный прохожий оставил зонт, который нужно забрать. От остановки всего несколько шагов до

свалки. Здесь в одном из мусорных баков лежит письмо. А в нем кредитная карточка и номер телефона вашего приятеля, от него вы должны узнать номер вашего счета в банке. Потом отправляйтесь в телефонной будке, узнайте номер счета и быстро в банк. Взяв деньги, вы выходите на улицу рядом стоит грузовик. Лучше его долго не разглядывать так как местная полиция не любит любопытных. Дальше отправляйтесь на юг и на первом перекрестке (Аллея Грусти) поворачиваем на запад, дойдите до „Дождливой улицы“. Открывайте зонт, иначе простудитесь, и идите прямо на север. Рядом с каналом находится ключик, заберите его и идите на автостоянку, здесь можно попить молока. После небольшого отдыха отправляйтесь по „Дождливой улице“, и затем на запад по „Спортивной улице“, пока не пройдете больницу. Дойдя до холма, взбирайтесь на него и забирайте кейс, после чего идите напрямик в городскую управу. В городской управе вы похищаете бумаги, дающие право нанять самолет. Потом идите в парк и возле костела немного перекусите. Подкрепившись, отправляйтесь на стройку, там среди труб спрятан летный костюм. Наденьте его.

Быстро, чтобы не увязнуть в грязи, отправляйтесь на аэродром. Отдайте дежурному офицеру бумаги и платите за полет. Выходите на стартовую полосу и усаживайтесь в самолет. Читайте заранее захваченную книгу о технике пилотирования. Вставляйте ключик в замок зажигания и вы свободны.

Но это еще не все. Вот несколько советов:

1. Не сорите на улицах.
2. Не интересуйтесь оставленными автомобилями.
3. В этом городе можно запросто заработать по голове, так как фанаты 2-х местных команд очень безответственны. Не одевайте цвета ни одной из команд и не приближайтесь к фанату в темной аллее.
4. Попад в больницу, оденьте белый халат, иначе не выберетесь.

5. Если вас все-таки забрали в полицию, предлагаю быть терпеливым и благоразумным.

Если будете соблюдать все эти пункты, то никогда не окажетесь в больнице и в полиции.

Желаю успеха в этой простой игре!

URIDIUM

Вы управляете маленьким истребителем, атакующим огромный вражеский межзвездный корабль. Ваш корабль может делать развороты, петли, бочки и другие фигуры пилотажа — во время маневров его тень, порожденная резким светом местной звезды, четко отпечатывается на борту космического „Левиафана“.

Естественно, вы должны вывести из строя системы защиты врага: его пушки, эскадру конвойных истребителей, появляющихся в звеньях до шести штук сразу. У них такая свобода маневра, как и у вас, и только одна цель: разрушить хрупкий корпус вашего корабля, отделяющий от безвоздушного пространства.

Поделюсь некоторыми полезными советами:

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ: ЦИНК

Лучше всего здесь передвигаться с малой скоростью. В этом случае вы подвергаетесь атаке справа волны очень медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь по прямой, не изменяя скорости и не переставая стрелять. Вы уничтожите только один истребитель, зато избегните остальных. Пролетев подальше, развернитесь и уничтожьте всех. Это вам позволит заработать лишние очки. Двигаясь дальше, вы увидите, что справа торчат две антенны, которые надо облететь, и посередине помещен генератор. Ни в каком случае не пролетайте прямо над генератором — в этом случае активизируется мина, которая пролетит в вашем направлении. Тщательно следите за вашей тенью. Как только ваша тень будет составлять одну линию с краем генератора, можете лететь дальше: вы в безопасности, если только не задержались на этом экране слишком долго.

Другой метод: повернитесь боком и проскользните по самому низу экрана между антеннами. Это нелегко, зато интересно! После того, как вы отработаете этот маневр, можете увеличивать скорость.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ: СВИНЕЦ

Думаю, вы согласитесь со мной: этот уровень закончить

гораздо легче. Один совет: ради всего святого, сразу спускайтесь вниз! Вы увидите несколько наземных целей, ■ можно уничтожить, если постараться. Миновав стену, вы окажетесь между антеннами, ■ тут вам придется повернуть джойстик, чтобы ■ столкнуться с ними. Все это напоминает слалом.

После того, ■ вы уничтожите цели ■ минуете антенны все становится просто, если только ■ сделаете какую-нибудь выдающуюся глупость.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ: МЕДЬ

В начале этого уровня множество стен, так что начинайте медленно. Лучше всего сначала забраться наверх экрана, ■ после второй стены двигаться вниз по диагонали. Переждите внизу волну истребителя ■ поднимайтесь вверх, чтобы избежать столкновения с антеннами. Увеличьте скорость, чтобы проскочить генератор. Смотрите внимательно, должна возникнуть стена, единственный проход в которой — тоннель справа внизу. Маневр может быть затруднен, но практика ■■■ поможет.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ: СЕРЕБРО

Снова простой уровень. Миновав первый набор стен, как можно быстрее опуститесь вниз. Сделайте поворот ■ двигайтесь вдоль узкого канала наверх экрана. Летите поверху, избегая антенн и уничтожая цели. Еще одно сложное ■ место — диагональная стена. Подойдите ■ ней сверху ■ двигайтесь медленно. Убедитесь, что поблизости нет врагов, и затем перемещайтесь по диагонали вниз.

VIDEOPOOL (БИЛЬЯРД)

Известно, насколько тонко надо владеть ■■■ ■ быть искусственным в хитросплетении ударов, чтобы слить мастером этой великолепной игры. Вам предоставляется возможность совершенствоваться в искусстве, разгонять шары по лузам, не беря в руки кий. И, неважно, если вы ■ осведомлены ■ правилах этой игры. Компьютер вам поможет. Он ■■ будет начислять очки, вести счет ■ фиксировать нарушения правил. Он ■■ расставляет шары в исходное положение. Шары пронумерованы. Номер соответствует ■■ количеству очков, которые вы получите, если шар попадает в лузу. Очки умножаются ■■ номер лузы (заметьте, что те, в свою очередь, тоже пронумерованы). Шар, которым вы будете наносить удар, номера ■■ имеет. Он единственный ■■ всех будет соприкасаться непосредственно ■ кием (по нему вы наносите удар). Не нужно пробовать загнать его в лузу — у вас станет на одну попытку меньше завершить игру успешно. Крестик, который движется вдоль бортов, определяет направление вашего воображаемого удара (непронумерованный шар будет двигаться в этом направлении), а сила удара определяется длительностью нажатия на кнопку джойстика или соответствующей клавиши клавиатуры (в зависимости от управления). Длительность индицируется на шкале в левом верхнем углу.

Управление джойстиком или от клавиатуры. Выбор обеспечивает меню.

WAR CARS

Загрузка стандартная. Цель игры, в общем-то, тривиальна — двигаясь по запутанному лабиринту на автомобиле, достигнуть цели раньше вашего соперника. За каждую успешную попытку вам начисляются очки.

На экране перед ■■ два поля, изображающих движение по лабиринту автомобиля соперника (слева) и вашего собственного (справа). В правом нижнем углу располагается радар, на котором фиксируется положение обеих машин в лабиринте ■ цель, которую необходимо достичь. Несмотря ■■ то, что радар отображает лабиринт довольно приблизительно, уяснить направление движения все ■■ невозможно.

■■ главное, игра ■■ бесконечна. Ввиду того, что ■■ путешествуете со своим противником по одному ■■ тому ■■ лабиринту, то ■■■ умелое управление джойстиком ■■ использование хитросплетений трассы не сможет уберечь ■■ от столкновений. А ■■ аварий вам можно совершать ограниченное количество. И, наконец, набрав определенное количество очков, вы получите возможность записать свой результат.

Управление джойстиком или от клавиатуры. В начале игры ■■■ высвечивается меню:

START GAME — старт игры ;
DEMO — режим демонстрации ;
DESIGN ROADWAY —
SAVE ROADWAY —
LOAD ROADWAY —

Последние три опции позволяют самому спроектировать ■■ загрузить трассу. Для этого необходимо последовательно выбрать каждую из них в том порядке, в каком они написаны. Начать нужно ■ проектирования (DESIGN), что позволит создать довольно сложный лабиринт. Двигаясь по полю будущего лабиринта, расставляйте бордюры (кнопка джойстика). Израсходовав весь запас кубиков (счет в правом углу), вы выйдете обратно в меню. Затем, закончив проектирование, сохраните его (SAVE), и далее — загрузите (LOAD).

WAY OF TIGER 1 (ПУТЬ ТИГРА 1)

Загрузка стандартная. Несомненно сюжетом для этой игры послужили многочисленные видеофильмы о японских шпионах — ниндзя. Авторы привлекли ■■ изворотливость, хитрость, умелое владение восточными единоборствами, ловкость и быстрота реакции. Хотите попробовать проделать путь по безжизненной равнине с изредка встречающимися деревьями, в роли одного из подобных людей, породивших легенды.

Скучный ландшафт украшают горы ■ архитектурные сооружения, встречающиеся по дороге нашему герою. Мимо фонтанов и стелл, ■■■ колонн ■ памятников идет ниндзя, выполняя волю своего господина. У него много врагов, которых необходимо уничтожить, иначе ему никогда ■■ выполнить поручения. Противники не заставляют себя долго ждать, стоит поразить одного, появляется следующий. Только умелое управление джойстиком, позволяющее совершать хитроумные прыжки и наносить молниеносные удары, позволит противостоять им. Удары, которые вы пропускаете, лишают ниндзя силы, и это фиксируется в нижнем правом углу, уменьшая количество лучей у солнца. Другое солнце отображает жизнь ниндзя.

Постепенно совершенствуя свое мастерство, вы можете выбрать один ■■ четырех уровней мастерства (клавиши от 1 до 4). На более высоких уровнях удары, которые вы пропускаете, лишают вас сил гораздо быстрее.

WEST BANK

В этой игре вы одновременно банкир ■ охранник. У вас в банке есть 12 дверей, куда заходят люди. Иногда среди этих людей встречаются грабители. Их при случае надо убить. Но сначала надо отличить ■■ ■■ других посетителей банка, а если вы убьете клиента, принесшего ■■■ деньги, то вас осудят ■ лишат жизни.

В игре 4 уровня сложности. Но цель игры не только в борьбе ■ грабителями. Главное, чтобы над всеми окошками с цифрами загорелся знак доллара, появляющийся после ухода людей, отдавших вам свои деньги.

На третьем уровне будет 3 вида грабителей. Толстый, одетый ■ черное, человек — террорист. Входя ■ банк, он сразу же кидает в вас бомбу, поэтому его нужно обезвредить до того, ■■ он это сделает. Может появиться относительно мирный человек с пистолетом ■ кобуре, но не зря он взял с собой оружие: ■■ спускайте с него глаз, когда он вытащит пистолет — стреляйте в него. Изредка в ваш банк вбегает мальчик с 10 шляпками ■■ голове — их нужно сбивать, пока не появится ■■ или ■■ голове мальчика не загорится доллар. Когда ■■■ наберете 12 долларов, вам предстоит прямая дуэль с бандитами. Сигналом для стрельбы служит оружие в их руках.

Если вы убиваете бандита, то вам прибавляется жизнь. Если вы решаете какую-либо позицию, то наберите ее ■■ исследуйте преимущества и недостатки вашего хода. Помните, что всегда имеется возможность переиграть ■■■ переходить.

X E V I O U S

Много тысячелетий назад, еще до ледникового периода технически развитая цивилизация была вынуждена поки-

нута Землю. Теперь тот народ, называемый „XEVIOUS“, возвращается обратно с целью завоевать то, что они оставили. Управляя вашим кораблем, вы должны защитить Землю от нашествия завоевателей.

Смелее бросайтесь в бой и выполняйте свою миссию. Совершая свой полет над местностью, вы можете бомбить вражеские наземные объекты, которые небезопасны для вашего корабля — тоже огрызаются огнем своих ракет. Следите за вражескими летательными тарелками, поражайте их огнем ваших пушек. Избегайте их огневых атак и столкновений с ними — это ваша смерть.

Если вы выжили, пройдя благополучно несколько вражеских штурмов, то впереди вас ждут новые силы захватчиков. И это не все. Главная база XEVIOUS — вот ваша цель. Прямое попадание в ее главный реактор лишает базу возможности противодействовать вам. Однако чувство безопасности и успокоенности ошибочно. Вражеские силы еще велики, а их атаки станут еще яростнее.

УПРАВЛЕНИЕ:

0 — клавиатура (определите клавиши);

1 — кемпстон;

2 — курсор, 0 — огонь, 1 — бомбометание;

3 — синклер;

4 — один игрок;

5 — два игрока;

P — включение и выключение паузы;

CAPS SHIFT/BREAK — сброс и начало игры.

X O N I X

Это одна из самых популярных игр. Экран размечается на черные и белые поля. В начальном положении черным окрашены только края поля. Для перехода на следующий уровень необходимо закрасить 1000 точек.

A — вверх, F — вниз, D — влево, T — вправо.

Y A B B A D A B B A D O O O

Загрузка стандартная. Велики ваши познания в архитектуре? Если да, то вам доставит удовольствие видеть, как воплощается жизнь проект забавного героя этой игры. Если нет, то, несомненно, вас все равно заинтересует этот процесс. Хорошо выполненная графика делает его еще более приятным.

Главный герой, Фрэд Флингстон, строит дом для себя и своей невесты Вильмы. Дело это нелегкое. Достаточно только собирать камни (клавиша „FIRE“) и по одному переносить их к месту строительства. Дом строится сам собой. Вам нужно торопиться. Дело в том, что для Вильмы строится еще один дом в ее родном Сити. Вам необходимо успеть раньше, иначе не видать Фрэду семейного счастья.

А препятствий, их всегда хватает. Это и черепаха, которая путается под ногами и мешает вам действовать. По небу летают птицы, которые таскают камни в своих клювах. Изредка они роняют свою ношу на голову. Это опасно. Не менее опасны катящиеся булыжники. Их необходимо просто обходить. Чрезвычайно желательны редкие встречи с Вильмой. Они добавляют сил нашему строителю. Множество других зверей не стоит опасаться, они бесполезны и служат для обозначения местной фауны. Надо отметить, что она довольно разнообразная.

И еще одно. Одновременно с домами строится бензополоса, которая пригодится вам для автомобиля, который вы можете встретить. На нем очень удобно заниматься Вильмой после постройки дома, так как это быстро и безопасно. Но не увлекайтесь этим до окончания работы, это не принесет вам пользы.

Управление — джойстиком или от клавиатуры.

Z A X X O N

Это классическая космическая игра, в которой вы находитесь в составе команды боевого корабля.

Вы должны пролететь над неприятельским городом-астероидом и причинить ему можно больше ущерба, одновременно разрушая с горючим, площадки ракетных баз, радарные установки и летающие самолеты, летящие навстречу.

С помощью вашего счетчика высоты вы прокладываете себе путь через узкие стальные пролеты, подвижные высоковольтные установки и смертоносный ракетный огонь.

После того, как вы успешно пронеслись над городом-астероидом, миновав все опасности, вы попадаете в открытый космос, и это еще не все. Здесь ждет целая армия неприятельских кораблей-роботов, которым дано задание уничтожить ваш корабль во что бы то ни стало.

После того, как эти трудности преодолите живым, вы попадете в крепость „непобедимого“ борца — ZAXXON. Здесь, в зависимости от вашей готовности, реакции и

собранный, можно достичь конца этой неравной борьбы.

Фантастическое трехмерное представление диагонально вращающегося экрана и сумасшедший эффект игрового звука — все это предоставит игра.

Z I G Z A G

Цель игры: пройти в патрульной по шести секторам лабиринта минимальное время. В каждом секторе живут скарабаги. Чтобы войти в очередной сектор, надо знать код. Код состоит из нескольких знаков. Для прохода из первого сектора во второй этот код однозначный, из второго в третий — двузначный и т.д. Узнать код можно, допросив захваченных скарабагов. Каждый знает по одной цифре.

ПОРЯДОК РАБОТЫ:

- обыскать каждый сектор в поисках скарабага;
- преследовать его, загнать в тупик и допросить;
- скарабага уничтожить, можно и не уничтожать;
- повторить п.п. 1–3 для преодоления следующих цифр кода;
- пройти в следующий сектор.

ОПАСНОСТИ: в секторах патрулируют ховердронды. Если они атакуют, вы теряете часть своей энергетической плазмы. Их можно уничтожить мгновенным выстрелом. Смертельной опасностью является полная потеря плазмы. К расходу приводят следующие факторы:

- уничтожение скарабага;
- допрос скарабага;
- ховердронда;
- слишком большие затраты на передвижение.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

Для каждого сектора:

1. Обойдите сектор и изучите его структуру. Не обращайте внимания на скарабагов, пока не найдете тупик.
2. Разыщите скарабага. Во время погони все время идите два пролета впереди вас, пока не попадете в тупик, где завернут за угол и остановятся. Используя стрелки-указатели, маневрируйте и гоните скарабагов в тупик. Если вы свернете не в ту сторону, то скарабаг убежит.
3. Загнав скарабага в тупик, приступайте к допросу. Первый выстрел даст вам необходимую цифру кода. Скарабага можно уничтожить вторым выстрелом. Это обеспечит вам гарантию того, что не придется гоняться за ним еще раз впустую, но увеличивает расход энергии.
4. Всегда будьте начеку! Опасайтесь ховердрондов.

ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ:

- влево — „0“;
- вправо — „P“;
- вперед — „A“;
- огонь — „Z“;
- сброс в начало игры — „G“;
- старт — „S“;
- полный сброс — „C“.

ZIP-ZAP — ГАЛЛЮЦИОНАР

Галлюционар — неисследованная планета, только недавно открытая в спектральной звездной системе. Зонд — исследователь зарегистрировал жизнь и нормальные земные, гравитационные и атмосферные условия. Планета запланирована для срочной колонизации и подлежит благоустройству с помощью команды роботов.

„Простая работа“, — разведчики. Дела шли хорошо течение первых двух месяцев было немного работы по охране. Если аборигены появлялись, то быстрый предупредительный выстрел бластера обращал их в бегство, затем...

Как только сеть „теле-портала“ была обесточена, они сразу же атаковали. Охранники пытались остановить их, но многие из них погибли — теперь вам можно перемещаться только налево; электрическая цепь повреждена, нет возможности включить двигатели, нельзя замедлить падение даже включая тормозную систему. Необходимо заправиться топливом и пройти через „теле-портал“, чтобы восстановить энергию. Управлять стало слишком трудно... О нет! Они пришли снова. ПОМОГИТЕ!!!

КАК ИГРАТЬ ZIP-ZAP

Цель игры — выжить на больших секторах (уровнях) планеты „Галлюционар“. Вы должны вести робота-разведчика через энергетические баки, чтобы поднять их вверх. После прохождения через энергетические баки, они автоматически располагаются в своей позиции вокруг теле-портала так, чтобы можно было обеспечить его энергией.

Теле-портал будет полностью обеспечен энергией в том случае, когда четыре энергетических бака расположатся вокруг теле-портала. При этом вы будете переведены на следующий сектор, для чего просто ведете робота-разведчика через центр, обеспеченного энергией теле-портала.

Теле-портал будет автоматически опускаться и перемещать вас к следующему сектору. Используйте ваш лазерный бластер для того, чтобы защитить себя от атакующих чужаков. Тормоза могут быть использованы для уменьшения вашей скорости на одну треть, что дает вам возможность поворачиваться с меньшим радиусом и быстрее избежать встречи с чужаком.

Вы начинаете 99 единицами энергии в ваших аккумуляторных батареях. Энергия расходуется медленно при передвижении вокруг, но вам нежелательно встречаться и сталкиваться с чужаками, так как при столкновении с чужаком расход энергии автоматически увеличивается на 10 единиц. 10 ед. энергии вы можете заработать, когда пройдете через теле-портал к следующему сектору.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Статус верхней строки.

Верхняя строка показывает слева направо: число секторов, которые вы прошли, премиальные очки, счет, максимальный счет. Вторая линия добавочно показывает количество энергии, оставшееся в ваших аккумуляторных батареях.

Счет

Ваш счет за каждого уничтоженного чужака равен номеру сектора, т.е. 3 очка за чужака в секторе 3. Премиальные очки будут добавлены вам в конце игры.

Вращение влево

Для вращения робота влево можно использовать клавиши в нижнем ряду клавиатуры компьютера через одну, начиная с „CAPS SHIFT“, т.е. X, V, N, SYMBOL SHIFT.

Вращение вправо

Оставшиеся клавиши в нижнем ряду могут быть использованы для управления вращением робота вправо, т.е. клавиши Z, C, B, M, SPACE.

Торможение

Любая клавиша второго ряда клавиатуры компьютера.

Огонь бластера

Любая клавиша третьего ряда клавиатуры компьютера.

Сбор топливных баков

Просто необходимо пройти сквозь них вашим роботом. При этом происходит их естественное притяжение и особому теле-порталу, которому они предназначены и (после быстрого свистящего звука через гиперпространство) они будут автоматически расположены вокруг теле-портала.

Z - M A N

Зетман — любитель фруктов и овощей. Он забрался в огород-лабиринт, который охраняют четыре цветных духа (красный, желтый, зеленый и белый). Его задача — съесть как можно больше растений (точек) в их огороде, пока его не поймали. Время от времени в лабиринте, почти у самого логова духов, появляются на некоторое время его любимые фрукты: вишни, яблоки, бананы и т.д., которые он может получить соответствующее количество премиаль-

ных очков. В углах лабиринта лежат энергопилюли. Если Зетман проглотит их, то становится настолько сильным, что может помериться силами со сторожами-привидениями. Духи прекрасно это понимают и чувствуют. Они сразу же меняются в цвете и начинают смываться от озверевшего „ZETMANA“. Однако, действие пилюль длится не очень долго (примерно 2-3 сек.) и все возвращается на „круги своя“. Зетман, в период после принятия энергопилюль, должен можно быстрее уничтожить бегущих духов.

ТАБЛИЦА НАЧИСЛЕНИЯ ОЧКОВ

Растение (точка) — 10;
энергопилюля — 50;
вишня — 100;
банан — 200;
груша — 500;
клубника — 1000;
арбуз или дыня — 2000
Духи — красный;
 желтый;
 зеленый;
 белый.

За уничтожение первого духа Зетман получает 200 очков, за уничтожение второго — 400 очков, за третьего — 800, за четвертого — 1600 очков.

После ввода программы на экране появляется таблица выбора режима управления игрой.

Нажмите:

1* — если будете управлять при помощи клавиатуры компьютера, AGF джойстика или PROTEK джойстика;
2 — если будете управлять при помощи компстона джойстика;

S — старт игры.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

5 или O — движение Зетмана влево;
6 или P — движение вправо;
7 или Q — вверх;
8 или A — вниз;
H — временная остановка в игре;
S — старт игры.

После игры внесите свои данные в таблицу лучших результатов. Длина имени или инициалов должна превышать 3 символа. Для поиска символов используйте курсорные клавиши, а для фиксации их нажмите клавишу „ENTER“.

ZOIDS — THE BATTLE BEGINS

Идет смертельная война между синими и красными зоидами. Синие гибнут.

Итак, пребывая в страшном отчаянии, синие зоицы погрузили страшного убийцу Зоидзиллу на корабль, чтобы перевезти на другую планету. Но корабль потерпел аварию и разбился на 6 частей над вражескими крепостями.

Ваша задача — проникнуть в крепости красных зоицов и восстановить Зоидзиллу. Как только Спидерзоид находит очередной обломок, его мощь возрастает. Когда вы восстановите Зоидзиллу, то сможете сразаться с краснорогом — мамонтом — разрушителем.

Вы ведете битву с помощью зрения зоида. Ваши команды должны передаваться пиктограммами, экранами и курсором. Однако вы не можете полностью управлять зоидом. Если вы попадете в опасность, то зоид может послать вас в безопасное место. Всего имеется 10 городов, только с 6 обломками Зоидзиллы.

Пока вы обходите 8 куполов города, то теряете время. Города соединены долинами. Каждый город имеет одну энергостанцию, дающую сигнал о нарушении защиты города. Большинство зоицов могут делать противозонидные мины. Ваша задача: найти в каждом городе энергостанцию и разрушить ее. Это лишает купола защиты примерно на полминуты.

Во время этой войны вы пытаетесь уничтожить каждый город, подвергаетесь вражеским нападениям, находите энергоконтейнеры под обломками зданий.

Во время игры на экран можно выводить крупно- и мелко-масштабные карты. Используя пиктограммы движения надо переместить курсор в желаемое направление и нажать „Огонь“. Ваш зоид сместится туда. Эта стадия надоедает — зоид движется очень медленно. Если возможно, переключитесь на изображение радиомаяка, что даст вам крупно-масштабную карту. Определите энергостанцию и пошлите

сигнал на вашу базу на синей планете, которая отправит ракету. Она прилетит через 30 секунд.

Когда защита куполов преодолена, можно будет переключиться на аркадный тип игры с помощью пикты ракеты. При определении цели вы можете пустить ракету через гору в эту цель (маленький красный крестик на горизонте) и после этого можно скорее укрыться горами. После уничтожения цели изображение крупномасштабной карте исчезает и теперь можно двигаться туда и искать обломки с помощью пикты „сканнер“. Он подберет обломок Зоидзиллы, а также подберет энергобиоконтейнеры и расщепляющиеся вещества, что является жизненно важным для успеха вашей миссии. Ваша энергия убывает, когда вы двигаетесь или сражаетесь, а любой перечисленный предмет пополняет ее запасы. Такая тактика может быть использована и в борьбе с зоидом: когда ваша ракета готова к пуску, перенесите курсор на маленький движущийся силуэт и нажмите клавишу „Огонь“. Тип зоида будет показан на экране и можно его уничтожить. При осмотре обломков зоида можно обнаружить боеприпасы и пополнить свой боезапас. Другая задача состоит в следующем: окно вашего дисплея отобразит трехмерный тоннель с красным зоидом, двигающимся вам навстречу. У вас есть трассеры, пересекающиеся в конце тоннеля, двигаясь влево или вправо, пытайтесь его уничтожить до столкновения с вами. Если это произойдет, то экран задрожит и ваша энергия начнет быстро уменьшаться.

Имеются и другие пикты: „ZOID-ID“ производит определение объектов и красных зоидов. „STATUS“ показывает энергию и боезапас, а также количество собранных обломков и степень повреждения вашего зоида.

ZOMBIES

„Зомби“ — одна из игр с космическими пришельцами. Цель игры — сбить можно большее количество кораблей пришельцев, лавируя влево и вправо по экрану и избегая неприятельских ракет.

После ввода программы нажмите „J“ для игры джойстиком и „K“ для игры с клавиатуры.

Выберите уровень сложности (скорость обстрела ракетами пришельцев корабля землян):

- „S“ — медленно;
- „N“ — нормально;
- „F“ — быстро.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

- „2“ — движение корабля землян влево;
- „4“ — движение корабля землян вправо;
- „0“ — огонь.

Для возобновления игры нажмите „1“, если играет один игрок, или „2“, если два игрока.

ZORRO

Игра начинается с осмотра города, причем все время приходится сражаться на шпагах с появляющимися из ворот и закоулков гвардейцами.

Зорро должен взять черный платочек, который его дама сердца роняет с балкона и, который повисает на ручке колодца. После этого нужно идти в другую часть города и ключом от дверей комнаты, где закрыт железный прут для мечения скота. С прутком нужно идти в кузницу и накалив его до красноты, после чего появится возможность поставить клеймо на быка. Потом нужно найти подкову, которую необходимо взять с части. На этом этапе игры на экране, один за другим, появляются два колокольчика, которые Зорро повесил на старой звоннице рядом с кладбищем. В этот момент открывается склеп.

Зорро надолго задумывается, является ли подкова достаточным атрибутом счастья, чтобы войти в царство теней. Он решает еще раз более внимательно осмотреть городок, что очень полезно; время осмотра в фалдах его плаща пропало, с большим трудом добытый в колоде, золотой кубок. Когда Зорро проходил рядом с звонницей, сыграл сигнал на трубе и стал обладателем сапога.

После этого Зорро еще вернулся в склеп. Обошлось без приключений. Казалось, что спрятанные там кошельки с деньгами сулят Зорро долгую и счастливую жизнь, но... когда он выходил из склепа, перед ним возникла секретная дверь с нарисованными на ней подковой, кубком и сапогом. Интересно, что в ней находится? Мы надеемся, что вы и роли Зорро спокойно решите эту задачу.

УПРАВЛЕНИЕ

1. Клавиатура:

- 2 — вверх;
- W — вниз;
- O — влево;
- P — вправо;
- Z — равносильно кнопке джойстика.

В бою необходимо все время двигаться на своего противника для того, чтобы прижать его к стене или краю экрана. Для стражника необходимо нажать кнопку джойстика в момент, когда оба меча будут опущены вниз в форме буквы „V“.

SPACE — пауза и продолжение игры (или кнопка джойстика).

2. Джойстик.

Собирание предметов осуществляется нажатием кнопки джойстика.

S — включение и выключение звукового фона игры.

Информация в верхней части экрана отображает текущий и максимальный счет, количество полученных очков и число оставшихся у Зорро жизней (в начале игры их четыре).

СЧЕТ:

- Уничтожение охранника — 5;
- подбор предмета в гостиной комнате — 200;
- подход денежного мешка или других вещей — премия (BONUS).

Премияльные очки. В начале игры у вас 2200 очков. По мере выполнения вашей миссии, премия может уменьшаться, но не менее чем до 1000 очков. После выполнения первой задачи, перед каждой следующей вам дается 9000 премияльных очков.

Необходимо отметить, что Зорро может носить с собой только по одному предмету (кроме носового платка, который вкладывается в пакет). На меч это не влияет и он всегда при нем. Время от времени посещайте гостиную, так там все время появляются новые и новые предметы.

На каждом экране есть не менее шести маршрутов его передвижения. Будет неплохо, если вы составите карту, по которой Зорро легче будет выбрать себе дорогу, и будете отмечать в ней все, что с ним происходило в пути.

ZYNAPS

Это самая лучшая из последних космических стрелялок. Она очень энергичная и требует терпения и, когда вы немножко поиграете в эту игру, она обязательно станет для вас одной из самых лучших.

Игра не очень сложная, но требует терпения и внимательности. Ваша задача — уберечь свой корабль от нападения врагов, и также пролететь как можно больше уровней. При стрельбе, если попали во вражеский корабль, он взрывается и после него остается розовый шар, пролетая над которым, вы можете взять новое оружие или просто поменять его на другое. Для того, чтобы поменять оружие (его изображение находится в левом нижнем углу), вы должны просто пролететь над розовым шаром, а для того, чтобы взять нужное вам, необходимо в этот момент нажать кнопку на джойстике.

В распоряжении:

- скорострельное оружие;
- бомба;
- крест (служит для уничтожения базовых объектов в конце каждой зоны);
- самонаводящаяся ракета;
- турбоускоритель.

Каждое оружие обозначается по-своему в левом углу экрана.

Играть можно одному или вдвоем. Для этого после загрузки нажмите „1“ или „2“ соответственно. Управление джойстиком устанавливается по умолчанию.

За каждые 10000 очков, набранных в время игры, дается дополнительная жизнь. Игра имеет более 33 различных зон (из зафиксированных).

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
1. 2112 A.D.	3
2. ACADEMY (ТАУ КИТА II)	3
3. ACE	3
4. ACE OF ACES	3
5. ADVENTURE 1	5
6. ADVENTURE A (ПЛАНЕТА СМЕРТИ)	6
7. ADVENTURE „С” - THE SHIP OF DOOM	6
8. AGENT-X	6
9. ALCHEMIST	7
10. ALIEN 8	7
11. ALIEN KILL (УНИЧТОЖЕНИЕ ЧУЖАКА)	7
12. ALIENS	7
13. ALIEN SYNDROME	8
14. ANTICS	8
15. AQUAPLANE	8
16. ARKANOID 2	9
17. ARMY MOVES	9
18. ASTRO	9
19. ASTROCLONE	10
20. AVALON	10
21. BACKGAMMON - НАРДЫ	10
22. BAD ATTACK	11
23. BARBARIAN	11
24. BARBARIAN 11	11
25. BARBARIAN 111	11
26. BASKETBALL	12
27. BATMAN (БЭТМЕН)	12
28. BATMAN 3	12
29. BATTY	12
30. BEACH HEAD (БЕРЕГОВОЙ ПЛАЦДАРМ)	13
31. BEACH HEAD 11	13
32. BIORITM	13
33. BLIND ALLEY	13
34. BLOCKMAN	13
35. BOMB JACK	14
36. BOMBER (БОМБАРДИРОВЩИК)	14
37. BOOGABOO	14
38. BOOTY	14
39. BOULDER DASH III	14
40. BREAK THROUGH	15
41. BRISTLER	15
42. BRUCE LEE	16
43. BUBBLE	17
44. BUBBLE BUBBLE	17
45. BUCK ROGERS (ПЛАНЕТА МУХИ)	17
46. CAEZAR THE CAT (КОТ ЦЕЗАРЬ)	17
47. CAPTAIN KELLY	18
48. CAULDRON	18
49. CAULDRON 2	18
50. CHEQUERED FLAG	18
51. CHESS - ШАХМАТЫ	19
52. CHIMERA (ХИМЕРА)	20
53. CHOPPER	20
54. CHUCKMAN (МИНЕР)	20
55. CHUKIE 2/2	20
56. COBRA (STALONE)	20
57. COMBAT	20
58. COMBAT LYNX	21
59. COMMANDO	21
60. CONQUEST	21
61. COOKIE	22
62. COSMIC	23
63. COSMOZOIGS	23
64. CRISTAL C	23
65. CYBER RATS	23
66. CYBERUM	23
67. CYCLONE	24
68. DAM BUSTERS	24
69. DAN DARE	24
70. DEATHCHASE	24
71. DEEP STRIKE	25
72. DELTA WING	25
73. DOOMDARK'S REVENGE	25
74. DRACONUS	25
75. DRAUGHT - ШАШКИ	26
76. DUET	26
77. DYNAMITE DAN	26
78. ELITE	26
79. EMBASSY	29
80. ENTERPRI	29

81. EQUINOX	29
82. ERIC AND FLOATERS (ЭРИК И ПУЗЫРИ)	30
83. ESCAPE	30
84. EVERYONES A WALLY	30
85. EXOLON	31
86. EXPLORER	31
87. EXPRESS - ЭКСПРЕСС	31
88. FAIRLIGHT	32
89. FARENGEIT	32
90. FIGHTER PILOT	32
91. FIGHTING WARRIOR	32
92. FIND OF MATE (НАЙДИ ПАРУ)	33
93. FIREBIRDS (ОГНЕННЫЕ ПТИЦЫ)	33
94. FIRELORD	33
95. FLIGHT SIMULATION	33
96. FLUNKY	34
97. FLYER FOX	34
98. FLYING DRAGON	34
99. FRANK	35
100. FRANKIE GOES TO HOLLIWOOD	35
101. FRED	36
102. FREDDY HARDEST 1, 2	36
103. FRENZI	36
104. FROGGEN (ЛЯГУШОНОК)	36
105. FROST BYTE	36
106. FULL THROTTLE	37
107. GALAXIANS	37
108. GEO E	37
109. GERRY THE GERM	37
110. GIANT REVENGE	37
111. GLADIATOR	37
112. GO 1994	38
113. GREEN BERET	38
114. GUNFRIGHT (СТРАШНЫЙ РЕВОЛЬВЕР)	38
115. GYRON	39
116. GYROSCOPE	39
117. HALAGA	39
118. HARRIER ATTACK (САМОЛЕТНАЯ АТАКА)	39
119. HEARTBROKEN	40
120. HEAVY ON THE MAGIC (ПОЛОЖИСЬ НА МАГИЮ!)	40
121. HELLFIRE	40
122. HERBERT'S DUMMY RUN	41
123. HIGHWAY ENCOUNTER	41
124. HORACE	42
125. HORACE GOES SKIING	42
126. HOTCH - POTCH (ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА)	42
127. I BALL 2 (QUEST TO PAST)	42
128. IMPACT	42
129. INFERNO	43
130. INTRUDERS	43
131. INVADERS	43
132. INVASION	43
133. JAMPING JACK	43
134. JETRAC	44
135. JET SET WILLY	44
136. JOE BLADE 2	44
137. JUGGERNAUT	45
138. KAMIKAZE	45
139. KICK BOX	45
140. KILLER TOMATOS (ТОМАТ-УБИЙЦА)	45
141. KING'S QUEST	45
142. KNIGHT LORE	46
143. KNITERIDE	47
144. KOKOTONI WILF	47
145. KOMPLEX CITY	47
146. KRAKOUT	47
147. KRAKOUT 2	48
148. KUNG-FU	48
149. KUNG-FU MASTER	48
150. LABIRINT	48
151. LAZY JONES	48
152. LC	49
153. LEAPFROG	49
154. LEGEND	49
155. LEGIONS	49
156. LEVEL-5	49
157. LIGHTFORCE	49
158. LIVINGSTONE	50
159. LUNA CRABS	50
160. MANIC MINER	50
161. MARSPOET	51

162. MATCH DAY	51	232. SLAP FIGHT	69
163. MATCH POINT	51	233. SNAKE PIT	69
164. MAT II	51	234. SOLITAIRE	69
165. MAZIACS	51	235. SOUTHERN BELLE	69
166. METORIDS	52	236. SPECTIPEDE	70
167. MIKIE	52	237. SPITFIRE 40	70
168. MINJA MASTER	53	238. SPY HUNTER	70
169. MISSILE	53	239. SPY VS SPY 1	70
170. MONTY MOLE (СМЕЛЫЙ КРОТ)	53	240. SPY VS SPY 2 (THE ISLAND CAPER)	70
171. MOONALERT	53	241. STANLEY (МАЛЕНЬКАЯ ПЧЕЛКА)	71
172. MR. WONGS	53	242. STARQUAKE	71
173. MUTANTS	53	243. STARWARS	71
174. NIGHTSHADE	54	244. STORM	71
175. NIM	54	245. STRIKE FORCE COBRA	72
176. NODUS OF YESOD	54	246. STUNTMAN	72
177. NONTERRAQUEUS (НОНТЕРПАК)	54	247. SUNSHINE	72
178. NOSFERATU (PIRANHA)	55	248. SWEWO'S WORLD	72
179. OCEAN	55	249. SWORDS AND SORSEY	73
180. OLLY & LISSA (ОЛЛИ И ЛИССА)	56	250. TAMAHAWK	73
181. ONE MAN HIS DROID	56	251. TANX	74
182. OVERLANDER	56	252. TAPPER	74
183. PANAMA JOE (ПАНАМСКИЙ СОЛДАТ)	57	253. TARGET RENEGATE	74
184. PEDRO	57	254. TERRAMEX	74
185. PENETRATOR	58	255. TERROR - DAKTIL 4D (ТЕРРОДАКТЕЛЬ)	75
186. PENTAGRAM	58	256. TERRORO	75
187. PHANTIS	58	257. TETRIS	75
188. PHANTIS II	59	258. THANATOS	75
189. PINBALL	59	259. THE CURSE OF SHERWOOD	76
190. PITMAN-7	59	260. THE DAY AFTER (НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ)	76
191. PLANETOIDS	60	261. THE PRISONER	76
192. PLUMMET	60	262. THE RATS (КРЫСЫ)	76
193. POD	60	263. THE ROADS OF PLEXAR	77
194. POLE POSITION	60	264. THE TRAIN	77
195. POOL - БИЛЬЯРД	60	265. THE WAY THE EXPLODING FIST	77
196. POPEYE	61	266. THREE WEEKS IN PARADISE (ТРИ НЕДЕЛИ В РАЮ)	77
197. POTTY PROFESSOR	61	267. THUNDERBIRDS 1	78
198. POZYCYJE MILOSNE (ПОЗИЦИИ ЛЮБВИ)	61	268. THUNDERCATS	79
199. PREDATOR	61	269. TIGER ROAD	79
200. PSSST	61	270. TILER - КРОВЕЛЬЩИК	79
201. PSYTRON (ПСАЙТРОН)	61	271. TIR NA NOG	79
202. PUNCHY	62	272. TITANIC 2	80
203. PYJAMARAMA	62	273. TLL	80
204. QUEST FOR TIRES	62	274. TOWER OF HANOI	80
205. RAIDERS	62	275. TRANZ AM	80
206. RENEGADE	63	276. TRAP DOOR 1	80
207. RIVER RAID (РЕИД ПО РЕКЕ)	63	277. TREASURE ISLAND (ОСТРОВ СОКРОВИЩ)	81
208. ROBIN FROM THE WOOD (РОБИН ИЗ ЛЕСА)	63	278. TT RACER	81
209. ROBOCOP	64	279. TUJAD	81
210. ROCKY HORROR SHOW	64	280. TUNNEL (TUNNEL 1, TUNNEL 2, TUNNEL)	82
211. ROGUE TROPPER	64	281. TUTANKHAMON	82
212. ROLAND'S RAT RACE	64	282. TWISTER	82
213. ROOM TEN	64	283. UNIVERSAL HERO	83
214. R-TYPE	65	284. URBAN USTART (MIEJSKA ESKAPDA)	83
215. SABOTEUR	65	285. URIDIUM	84
216. SABOTEUR 2	65	286. VIDEOPOOL (БИЛЬЯРД)	84
217. SABRE WOLF	65	287. WAR CARS	84
218. SAMANTA FOX	66	288. WAY OF TIGER I (ПУТЬ ТИГРА 1)	84
219. SCOOPY DOO (В ЗАГАДОЧНОМ ЗАМКЕ)	66	289. WEST BANK	84
220. SCRAMBLE (БОРЬБА)	66	290. XEVIUS	84
221. SIR FRED	66	291. XONIX	85
222. SEX CRIME	67	292. YABBA DABBA DOOO	85
223. SHAKMAN	67	293. ZAXXON	85
224. SHARK	67	294. ZIGZAG	85
225. SHIOBI	67	295. ZIP-ZAP - ГАЛЛЮЦИОНАР	85
226. SHOWJUMPING	68	296. Z'MAN	86
227. SIEGE	68	297. ZOIDS - THE BATTLE BEGINS	86
228. SIGMA 7	68	298. ZOMBIES	87
229. SKATE CRAZY	68	299. ZORRO	87
230. SKYFOX	68	300. ZYNAPS	87
231. SKYRANGER	69		
		СОДЕРЖАНИЕ	88
		ДЛЯ ЗАМЕТОК	90

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ИЗДАТЕЛЬСКОЕ АГЕНТСТВО

„ЛИДЕР”

ПРЕДЛАГАЕТ

частным предпринимателям, оптовым и розничным книготорговым
организациям

за наличный и безналичный расчет

– каталог „300 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР”. Описание игровых программ для
компьютеров типа „Спектрум” – 90 стр. 11,5 п. л. – 40 р.

– „РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ РАЗГОВОРНИК”, 144 стр. 4,5 п. л. – 12 р.,

„РУССКО-ПОЛЬСКИЙ РАЗГОВОРНИК”, 144 стр. 4,5 п. л. – 12 р.

Рассмотрим любые формы сотрудничества!

Контактные телефоны: (02161): 2-31-46; 3-40-84; 2-30-23.

300 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

СПРАВОЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Редактор И. Т. Олещук

Художник П. М. Гомончук

Корректор Н. Л. Олещук

Сдано в набор 20.01.92 г. Подписано к печати 16.03.92 г. Формат 1/8. Бумага типографская. Гарнитура
8 цюрих. Печать офсетная. Усл. п. л. 11,5. Заказ. 3134. Тираж 20 000.

Малое предприятие „Лидер”.

Оршанская типография, 211030. г. Орша, ул. Минская, 3.

ДЛЯ ЗАМЕТОК

52-50

